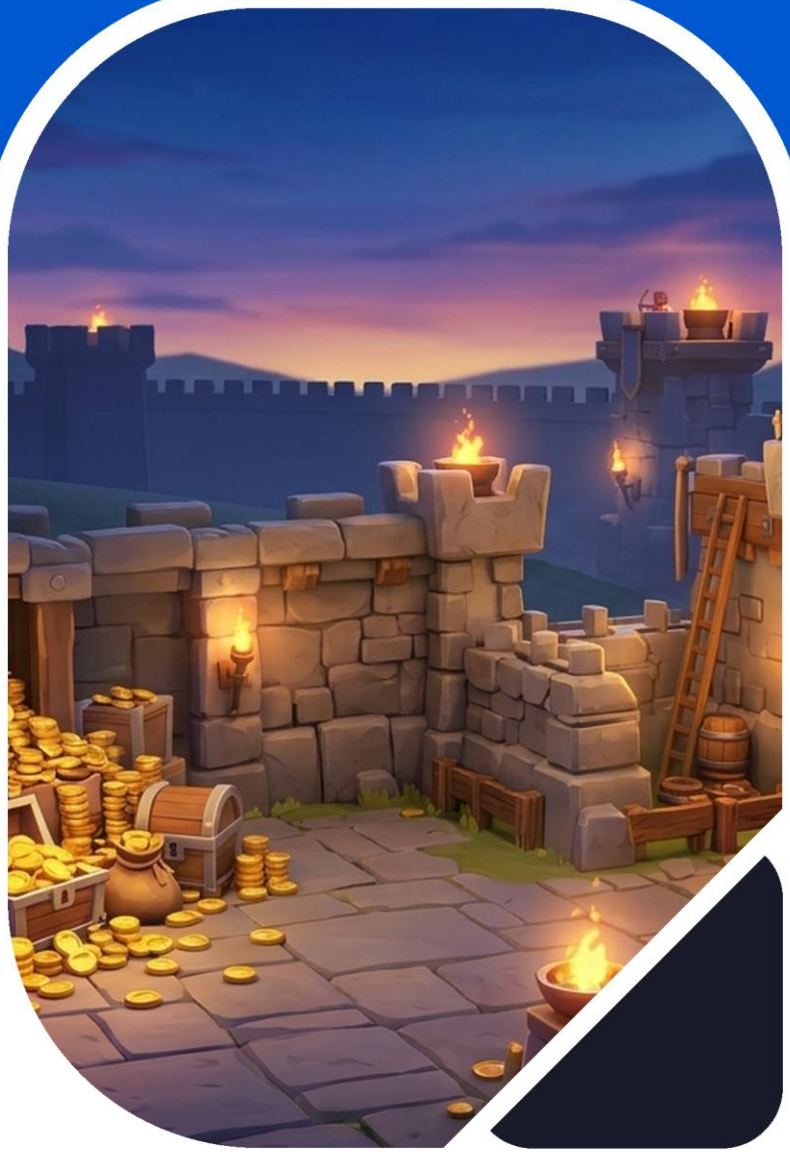
COCvdr
BOT PC v2.2



BUKU PANDUAN RESMI

COCvdr BOT

PC v2.2 — Edisi Uniresolusi (240 DPI)
Standar Kanonis 1600×900 & 1920×1080
LDPlayer 9 • MEmu Play 9 • BlueStacks 5

INFORMASI RESMI

Bot Telegram: @COCvdrBot
Saluran Komunitas: @cocvdr

Windows 10 / 11 (64-bit Architecture)
.NET 8 Self-Contained Portable

Computer Vision & RapidOCR ONNX
100% Visual ADB • Anti-Ban System

DAFTAR ISI

Buku panduan ini disusun berurutan mengikuti tata letak bilah sisi (sidebar) aplikasi dari atas ke bawah untuk memudahkan pemula dalam mempelajari setiap fungsi secara sistematis.

BAB 1: PENDAHULUAN & PENGENALAN DASAR 4

1.1 Apa itu COCvdr Bot PC v2.2? **4**
1.2 Istilah Penting untuk Pemula **4**
1.3 Keunggulan Fitur Uniresolusi **5**
1.4 Kebutuhan Sistem & Spesifikasi PC Minimum **5**

BAB 2: DOWNLOAD & PERSIAPAN MENJALANKAN BOT 6

2.1 Cara Mengunduh Bot Resmi via Telegram @COCvdrBot **6**
2.2 Sifat Portable & .NET Runtime Sudah Terintegrasi Mandiri **6**
2.3 Struktur Folder & File Penting Aplikasi **7**

BAB 3: PANDUAN LENGKAP BOT TELEGRAM & AKTIVASI LISENSI 8

3.1 Mengenal Hardware ID (HWID) PC & Cara Menyalinnya **8**
3.2 Metode 1: Klaim Free Trial 3 Hari Langsung di Aplikasi (1-Klik Instan) **9**
3.3 Panduan Memulai Bot Telegram @COCvdrBot **9**
3.4 Metode 2: Klaim Free Trial 5 Hari via Bot Telegram (Menu Free Trial) **10**
3.5 Panduan Pembelian Lisensi Resmi (Menu Beli Lisensi) **10**
3.5.1 Jalur Indonesia (QRIS Rupiah Otomatis dengan Kode Unik) 10
3.5.2 Jalur Luar Negeri (International: Crypto USDT) 11
3.6 Memeriksa Status Transaksi (Menu Cek Pesanan) **11**
3.7 Memeriksa Sisa Masa Aktif Lisensi (Menu Cek Status) **11**
3.8 Memasukkan Token Lisensi ke Aplikasi PC & Membaca Indikator Cincin **11**

BAB 4: PENGATURAN EMULATOR & GAME CLASH OF CLANS 13

4.1 Mengatur Resolusi Emulator: 1600 × 900 atau 1920 × 1080 (DPI 240) **13**
4.2 Panduan Langkah-demi-Langkah Mengaktifkan ADB & Mengetahui Port **13**
4.2.1 Emulator LDPlayer 9 (Rekomendasi Utama) 13
4.2.2 Emulator MEmu Play 9 14
4.2.3 Emulator BlueStacks 5 14
4.3 Pengaturan Bahasa di Dalam Game CoC (Wajib English) **15**
4.4 Mendaftarkan Alamat Port Emulator ke Menu Slot Bot **15**

BAB 5: MENGENAL ANTARMUKA PENGGUNA (UI OVERVIEW) 16

5.1 Bilah Sisi (Sidebar) & Navigasi Antar Halaman **16**
5.2 Banner Profil Akun & Indikator Desa **16**

BAB 6: TAB BERANDA (HOME) - KONFIGURASI LENGKAP 18

6.1 Card 1: Pengaturan Utama (Pilihan Slot & Desa) **18**
6.2 Sub-Layar Edit 10 Slot Emulator (Tabel Slot 1–10) **18**
6.3 Sub-Layar Pengaturan Auto STOP (Kriteria & Aksi) **20**
6.3.1 4 Pilihan Kriteria Penghentian (Kapan Bot Berhenti) 20
6.3.2 6 Pilihan Aksi Setelah Berhenti 20
6.4 Card 2: Pengaturan Pertempuran **21**
6.4.1 Daftar Lengkap 11 Mode Jarahan (Loot Mode Dialog) 22
6.4.2 4 Pilihan Mesin OCR (Optical Character Recognition) 23
6.4.3 Peringatan Khusus Mode Zoom & Pengambilalihan Mouse 24

6.4.4 4 Strategi Serangan Asli 24
6.4.5 Sub-Card: Upgrade Tembok Otomatis 24
6.5 Card 3: Pengaturan Tambahan 26
BAB 7: TAB KONFIGURASI PASUKAN (ARMY) - MANAJEMEN UNIT TEMPUR 27
7.1 Indikator Resolusi Aktif & Panel Atur Batas Maksimal Unit 27
7.2 Tab Desa Utama: Urutan Deploy & 4 Tabel Kategori 28
7.3 Tab Desa Malam: Pasukan Malam & Hero Malam 29
BAB 8: TAB KALIBRASI - KALIBRASI AREA & ASET 31
8.1 Jendela Kalibrasi Area Interaktif (26 Target Area) 31
8.2 Kontrol Event Chest & Event Sementara 35
8.3 Tabel 9 Kategori Aset Sistem & Navigasi 35
8.4 Cara Menggunakan Tombol Scan Aset & Tombol Reset Default 37
8.5 Panduan Crop Aset yang Benar (Aturan Tight Crop) 38
BAB 9: TAB MULAI (START) & SIKLUS KERJA BOT 39
9.1 Tombol Kontrol Utama: Mulai, Hentikan, dan Tes (Uji) 39
9.2 Membaca Rekap Statistik Panen Sumber Daya 40
9.3 Membaca Jendela Log Real-time & Makna Kode Warna 40
9.4 Alur Siklus Farming Otomatis Desa Utama 41
9.5 Alur Siklus Farming Otomatis Desa Malam 42
9.6 Fitur Penyelamat Otomatis (Anti-Crash & Reconnect) 42
BAB 10: REKOMENDASI PENGATURAN & TIPS ANTI-BAN 43
10.1 Tabel Rekomendasi Pengaturan Berdasarkan Level Town Hall 43
10.2 Panduan Keamanan Akun & Tips Anti-Ban 43
BAB 11: TROUBLESHOOTING & PEMECAHAN MASALAH 45
BAB 12: TANYA JAWAB PENGGUNA (FAQ) 47
12.1 Apakah penggunaan COCvdr Bot aman dari risiko blokir (Banned) Supercell? 47
12.2 Apakah bot bisa berjalan di latar belakang (background) saat PC dipakai kerja atau menonton? 47
12.3 Apakah bot mendukung farming banyak akun (Multi-Instance) secara bersamaan? 47
12.4 Mengapa emulator harus menggunakan resolusi 1600×900 atau 1920×1080? 47
12.5 Bagaimana jika Supercell merilis pembaruan (update) game atau perubahan visual tombol? 48
12.6 Apa yang harus dilakukan jika muncul log error "Koneksi ke emulator: Gagal" saat menekan Mulai? 48
12.7 Apakah token lisensi saya bisa dipindahkan jika saya mengganti komputer atau laptop? 48
LAMPIRAN: INVENTARIS LENGKAP 11 KATEGORI ASET (TOTAL 121 FILE) 49
13.1 Lampiran A: 9 Kategori Sistem & Navigasi di Tab Kalibrasi (90 File Aset) 49
13.2 Lampiran B: 2 Kategori Pasukan di Tab Pasukan (31 File Aset) 53

BAB 1

PENDAHULUAN & PENGENALAN DASAR

Selamat datang di buku panduan resmi pengguna COCvdr Bot PC v2.2. Bab ini dirancang khusus untuk memberikan pemahaman mendasar kepada pengguna baru mengenai arsitektur kerja bot, teknologi yang digunakan, serta keunggulan fitur Uniresolusi yang membedakan bot ini dari solusi otomatisasi lainnya.

1.1 Apa itu COCvdr Bot PC v2.2?

COCvdr Bot PC v2.2 adalah perangkat lunak otomatisasi permainan Clash of Clans (CoC) pintar yang berjalan pada sistem operasi Windows PC. Berbeda dengan program ilegal pihak ketiga yang menyuntikkan kode ke memori permainan (memory injection) atau memodifikasi file instalasi APK (APK modding), COCvdr Bot bekerja 100% dari luar permainan dengan meniru interaksi manusia secara visual.

Secara teknis, bot berkomunikasi dengan emulator Android menggunakan jembatan debugging resmi (Android Debug Bridge / ADB). Bot mengambil gambar layar emulator secara langsung (screencap), menganalisis situasi permainan menggunakan teknologi Computer Vision (OpenCV) dan kecerdasan buatan OCR, lalu mengirimkan perintah ketukan jari (tap) atau usapan layar (swipe) ke emulator persis seperti yang dilakukan oleh pemain manusia.

> **KEAMANAN AKUN 100% AMAN —** Karena tidak ada injeksi memori dan tidak ada manipulasi paket jaringan (packet tampering), COCvdr Bot memiliki tingkat keamanan yang sangat tinggi terhadap deteksi sistem anti-cheat game Supercell, asalkan pengguna mematuhi rekomendasi waktu istirahat wajar yang telah disediakan.

1.2 Istilah Penting untuk Pemula

Bagi pengguna yang baru pertama kali menggunakan bot PC, berikut adalah 4 istilah penting yang wajib dipahami:

1. **Emulator Android:** Program di komputer yang berfungsi menjalankan sistem operasi Android secara virtual di Windows. Contoh emulator yang didukung penuh adalah LDPlayer, MEmu Play, dan BlueStacks.
2. **ADB (Android Debug Bridge):** Protokol penghubung resmi antara komputer dan emulator. Anggap ADB sebagai 'kabel data USB virtual'. Melalui ADB, bot dapat melihat layar permainan dan mengontrol ketukan layar tanpa membutuhkan perangkat keras fisik.

3. **OCR (Optical Character Recognition):** Mata digital bot yang bertugas membaca teks dan angka dari gambar layar game secara optik. OCR digunakan bot untuk membaca jumlah ketersediaan Gold, Elixir, dan Dark Elixir saat mencari base lawan.
4. **Uniresolusi:** Teknologi eksklusif COCvdr Bot v2.2 yang memungkinkan satu set gambar aset acuan (template aset kanonis) digunakan secara serempak di layar beresolusi 1600 × 900 maupun 1920 × 1080 tanpa perlu memotret ulang gambar untuk masing-masing ukuran layar.

1.3 Keunggulan Fitur Uniresolusi

Pada bot konvensional, pengguna sering kali dipaksa menggunakan satu ukuran resolusi layar yang kaku, atau harus menyimpan dua folder aset terpisah yang memakan ruang penyimpanan dan rawan mengalami ketidakcocokan deteksi. COCvdr Bot v2.2 memecahkan kendala ini melalui arsitektur Uniresolusi:

- **Satu Folder Aset Kanonis:** Seluruh gambar tombol, ikon pasukan, gudang penyimpanan, dan navigasi disimpan di folder runtime/Assets/Uniresolusi/ dalam format acuan kanonis (skala 1600x900).
- **Penskalaan Dinamis di Memori (In-Memory):** Ketika bot terhubung ke emulator beresolusi 1920 × 1080 (Full HD), sistem internal secara otomatis menghitung faktor pengali skala 1,2x dan menyesuaikan ukuran aset di memori RAM tanpa mengubah file asli di hard disk.
- **Fleksibilitas Perangkat:** Pengguna laptop dengan layar 14 inci (1600×900) maupun pengguna PC desktop dengan monitor 24–27 inci Full HD (1920×1080) dapat menggunakan bot yang sama persis tanpa perlu konfigurasi ulang aset.

1.4 Kebutuhan Sistem & Spesifikasi PC Minimum

Untuk menjamin kelancaran bot dan emulator saat berjalan berdampingan, pastikan PC Anda memenuhi spesifikasi berikut:

Komponen Perangkat	Spesifikasi Minimum	Rekomendasi Terbaik
Sistem Operasi	Windows 10 64-bit (Build 19041+)	Windows 10 / 11 64-bit Terupdate
Prosesor (CPU)	Intel Core i3 / AMD Ryzen 3 (Quad Core)	Intel Core i5 / AMD Ryzen 5 (6-Core+)
Virtualisasi (VT)	Wajib Aktif di BIOS (Intel VT-x / AMD-V)	Wajib Aktif di BIOS (Virtualization ON)
Memori RAM	8 GB RAM (untuk 1 emulator)	16 GB RAM atau lebih (multi-instance)
Penyimpanan	SSD dengan sisa ruang 15 GB	NVMe SSD berkecepatan tinggi
Kartu Grafis (GPU)	Intel HD Graphics 530 / Setara	NVIDIA GeForce GTX 1050 / Lebih tinggi
Resolusi Monitor	Minimal 1600 × 900 piksel	1920 × 1080 piksel (Full HD)

BAB 2

DOWNLOAD & PERSIAPAN MENJALANKAN BOT

Bab ini memandu Anda mulai dari proses pengunduhan file instalasi resmi melalui bot Telegram, prosedur ekstraksi file yang benar, serta pengenalan struktur folder aplikasi yang bersifat mandiri (self-contained).

2.1 Cara Mengunduh Bot Resmi via Telegram @COCvdrBot

Demi keamanan dari ancaman malware dan pemalsuan file, COCvdr Bot PC v2.2 didistribusikan secara terpusat dan eksklusif melalui bot resmi Telegram: @COCvdrBot. Jangan pernah mengunduh file bot dari website pihak ketiga atau tautan yang tidak resmi.

Ikuti langkah-demi-langkah pengunduhan berikut:

1. **Buka Telegram:** Buka aplikasi Telegram di ponsel pintar atau Telegram Desktop di komputer Anda.
2. **Cari Bot Resmi:** Pada kolom pencarian (search bar) Telegram, ketik nama pengguna resmi: @COCvdrBot. Pastikan username tepat tanpa tambahan angka atau huruf asing.
3. **Mulai Percakapan:** Buka ruang obrolan lalu klik tombol 'Start' atau ketik perintah /start.
4. **Pilih Bahasa:** Pilih tombol bahasa 'ID Bahasa Indonesia'.
5. **Wajib Bergabung ke Grup:** Bot akan menampilkan tautan ke grup resmi komunitas (@cocvdr). Klik tautan tersebut, tekan 'Join / Gabung Grup', lalu kembali ke ruang obrolan bot dan tekan tombol '🔄 Saya Sudah Gabung'.
6. **Unduh File Bot:** Setelah menu utama terbuka, tekan tombol menu '⬇️ Download Bot'. Bot Telegram akan mengirimkan file arsip ZIP versi terbaru langsung ke chat Anda atau memberikan tautan unduhan resmi.

2.2 Sifat Portable & .NET Runtime Sudah Terintegrasi Mandiri

Salah satu keunggulan besar pada COCvdr Bot PC v2.2 adalah arsitektur distribusi Self-Contained. Aplikasi telah dibundel secara penuh dengan komponen .NET 8 Desktop Runtime (termasuk coreclr.dll, hostfxr.dll, dan hostpolicy.dll).

- **Tidak Perlu Instal .NET Lagi:** Pengguna TIDAK PERLU mengunduh atau menginstal .NET Desktop Runtime, Visual C++ Redistributable, atau paket pendukung lainnya dari internet. Semua dependensi runtime sudah ada di dalam folder.
- **Bersifat Portable:** Aplikasi dapat dipindahkan ke folder mana pun di PC Anda, atau bahkan dijalankan dari flashdisk tanpa memerlukan proses instalasi Windows Registry yang rumit.

WAJIB DIEKSTRAK SEBELUM DIJALANKAN — PETUNJUK EKSTRAKSI: Jangan pernah menjalankan COCvdrBot.App.exe langsung dari dalam jendela zip! Klik kanan file ZIP hasil unduhan -> pilih 'Extract All...' (Ekstrak Semua) -> pilih folder tujuan (misalnya: D:\COCvdrBot) -> tunggu hingga proses ekstrak selesai 100%. Baru kemudian buka folder hasil ekstrak dan jalankan aplikasi dari sana.

2.3 Struktur Folder & File Penting Aplikasi

Setelah diekstrak, folder COCvdr Bot v.2.2 memiliki struktur file terorganisir sebagai berikut:

Nama File / Direktori	Kategori	Fungsi & Penjelasan
COCvdrBot.App.exe	Eksekutabel	File utama aplikasi bot. Klik ganda file ini untuk menjalankan antarmuka bot.
adb.exe & dll terkait	ADB Core	Perangkat lunak resmi Android Debug Bridge untuk berkomunikasi dengan emulator.
runtime/Assets/	Direktori Aset	Memuat seluruh gambar template navigasi, tombol, kolektor, dan pasukan.
runtime/Assets/Uniresolusi/	Aset Kanonis	Pusat 121 gambar aset kanonis uniresolusi (1600x900 & 1920x1080).
runtime/Assets/asset_names.json	Kamus Aset	Kamus dwibahasa (ID/EN) untuk menampilkan nama kategori dan nama aset di UI.
runtime/Configs/	Konfigurasi	Menyimpan profil pengaturan farming pengguna dalam format file JSON.
runtime/Temp/Logs/	Catatan Log	Tempat bot mencatat riwayat kejadian pertempuran dan pesan error sistem.
runtime/tessdata/	Data OCR	Model kecerdasan buatan bahasa Tesseract untuk membaca teks layar.
runtime/ocr/	Model ONNX	Model jaringan saraf tiruan (neural network) untuk mesin RapidOCR PaddleONNX.
runtime/emulator_config.txt	Daftar Slot	Menyimpan daftar konfigurasi 10 slot emulator beserta alamat port ADB.

BAB 3

PANDUAN LENGKAP BOT TELEGRAM & AKTIVASI LISENSI

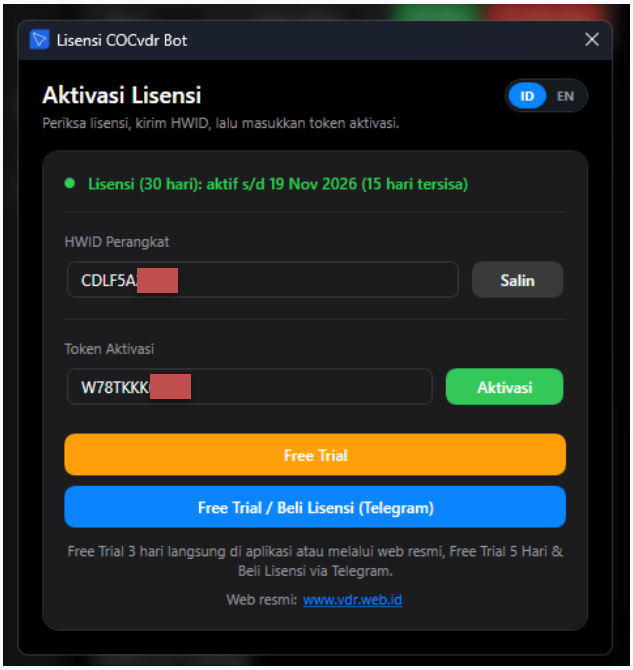
Bab ini mengupas tuntas sistem lisensi COCvdr Bot, mulai dari cara menyalin Hardware ID (HWID), klaim Free Trial instan di aplikasi, panduan interaksi bot Telegram @COCvdrBot, alur pembayaran QRIS, hingga cara mengaktifkan token lisensi ke dalam aplikasi desktop.

3.1 Mengenal Hardware ID (HWID) PC & Cara Menyalinnya

Sistem keamanan COCvdr Bot mengikat lisensi pada satu perangkat komputer unik melalui kode Hardware ID (HWID). HWID terdiri dari 8 karakter kombinasi huruf besar dan angka (misalnya: K7M9P2X4) yang dihitung secara matematis dari kombinasi komponen perangkat keras (motherboard, prosesor, dan BIOS) komputer Anda.

- **Langkah menyalin HWID dari aplikasi desktop:**

1. **Buka Aplikasi:** Jalankan file COCvdrBot.App.exe di PC Anda.
2. **Masuk Menu Lisensi:** Pada bilah sisi (sidebar) sebelah kiri paling bawah, klik ikon Cincin Gembok Lisensi.
3. **Salin HWID:** Pada jendela lisensi yang muncul, perhatikan kotak bertuliskan 'Hardware ID (HWID) Perangkat'. Klik tombol bertuliskan 'Salin'. Kode HWID Anda kini otomatis tersimpan di clipboard Windows.



GAMBAR : Jendela Manajemen Lisensi & HWID

3.2 Metode 1: Klaim Free Trial 3 Hari Langsung di Aplikasi (1-Klik Instan)

Bagi pengguna yang ingin segera mencoba performa bot tanpa repot membuka Telegram, COCvdr Bot menyediakan fitur aktivasi instan 1-klik Free Trial 3 Hari:

- **Langkah 1:** Buka jendela Lisensi di aplikasi desktop.
- **Langkah 2:** Klik tombol kuning bertuliskan 'Free Trial (Langsung)'.
- **Langkah 3:** Dalam 1-2 detik, bot akan menghubungi server lisensi dan memberikan token trial. Status lisensi Anda akan berubah menjadi 'Aktif' dan durasi 3 hari setelah anda menekan tombol aktivasi sebelah kanan input token.

> **ATURAN KLAIM TRIAL: 1 PC HANYA 1 KALI —** Setiap komputer (HWID) hanya memiliki hak 1 kali kesempatan untuk mengklaim Free Trial. Jika komputer Anda sudah pernah mengklaim trial sebelumnya, server akan menolak permintaan trial baru.

3.3 Panduan Memulai Bot Telegram @COCvdrBot

Bot Telegram resmi @COCvdrBot adalah pusat kendali untuk mengklaim Free Trial 5 Hari, melakukan pembelian lisensi resmi, memantau status pesanan, serta mengecek sisa hari aktif lisensi.



GAMBAR : Tampilan Menu Utama Bot Telegram @COCvdrBot

Alur memulai bot Telegram:

1. **Kirim Perintah /start:** Ketik /start di ruang obrolan @COCvdrBot. Bot akan merespons dengan menampilkan pilihan bahasa.
2. **Pilih Bahasa:** Klik tombol 'ID Bahasa Indonesia' atau 'GB English'.
3. **Pemeriksaan Wajib Gabung Grup:** Bot secara otomatis memeriksa apakah akun Telegram Anda telah bergabung ke grup resmi @cocvdr. Jika belum, bot menampilkan tombol tautan grup.
4. **Verifikasi Keanggotaan:** Klik tombol '👥 Gabung Grup COCvdr', tekan 'Join' di grup, lalu kembali ke bot dan klik tombol '🔄 Saya Sudah Gabung'.
5. **Menu Utama Terbuka:** Setelah terverifikasi, bot menampilkan papan ketik menu utama berupa 6 tombol interaktif di bagian bawah layar.

3.4 Metode 2: Klaim Free Trial 5 Hari via Bot Telegram (Menu Free Trial)

Jika Anda menginginkan masa percobaan yang lebih lama (5 hari penuh), Anda dapat mengklaimnya melalui menu Free Trial di bot Telegram:

1. **Pilih Menu:** Tekan tombol ' Free Trial' pada papan ketik Telegram.
2. **Kirimkan HWID:** Bot akan meminta kode HWID komputer Anda. Tempelkan (paste) 8 karakter HWID yang telah disalin dari aplikasi desktop, lalu kirim.
3. **Terima Token Lisensi:** Server akan memvalidasi keaslian format HWID. Jika valid dan belum pernah digunakan, bot Telegram akan membalas dengan kode Token Lisensi 5 Hari beserta masa berlakunya.
4. **Aktivasi di PC:** Salin token tersebut, buka jendela lisensi di aplikasi PC, tempelkan ke kotak 'Aktivasi Token', lalu klik 'Aktivasi Lisensi'.

3.5 Panduan Pembelian Lisensi Resmi (Menu Beli Lisensi)

Untuk memperpanjang masa aktif bot tanpa batas, pengguna dapat membeli lisensi resmi melalui menu '💳 Beli Lisensi'. Sistem mendukung dua jalur wilayah pembayaran:

3.5.1 Jalur Indonesia (QRIS Rupiah Otomatis dengan Kode Unik)

Alur pembayaran untuk pengguna di Indonesia:

1. **Pilih Wilayah:** Klik menu '💳 Beli Lisensi' -> pilih tombol 'ID Indonesia (QRIS / Rupiah)'.
2. **Pilih Paket Durasi:** Pilih paket yang diinginkan (misal: 30 Hari, 90 Hari, 180 Hari, atau 365 Hari).
3. **Penerbitan Order ID & Gambar QRIS:** Jika HWID Anda belum tertaut, bot akan meminta HWID terlebih dahulu. Setelah itu, bot akan menerbitkan nomor pesanan (Order ID) dan mengirimkan gambar QRIS resmi lengkap dengan nominal transfer unik.

> **TRANSFER NOMINAL TEPAT — JANGAN DIBULATKAN! —** PERHATIAN SANGAT PENTING: Lakukan transfer TEPAT sesuai angka yang tertera di pesan bot hingga digit terakhir! Sistem menambahkan kode acak 2 digit (Rp1 s/d Rp99, misalnya Rp50.047). DILARANG membulatkan nominal (misalnya mentransfer Rp50.000), karena kode unik berfungsi mengidentifikasi pembayaran Anda secara akurat.

4. **Pembayaran via e-Wallet / m-Banking:** Scan QRIS menggunakan aplikasi perbankan atau dompet digital apa pun yang mendukung QRIS nasional (BCA Mobile, Mandiri Livin, BRImo, GoPay, OVO, Dana, ShopeePay, LinkAja).
5. **Kirim Bukti Pembayaran:** Ambil tangkapan layar (screenshot) bukti transfer yang berhasil, lalu kirimkan foto tersebut langsung ke ruang obrolan bot Telegram @COCvdrBot.

6. **Verifikasi Admin & Penerbitan Token:** Bot akan mengonfirmasi bahwa foto bukti transfer telah diterima. Admin akan memeriksa mutasi pembayaran, dan setelah disetujui, token lisensi akan otomatis dikirimkan ke chat Telegram Anda.

3.5.2 Jalur Luar Negeri (International: Crypto USDT) (Fitur masih dikembangkan)

Bagi pengguna yang berada di luar wilayah Indonesia, bot menyediakan metode pembayaran internasional:

- **Pilihan Menu:** Klik '💳 Beli Lisensi' -> pilih '🌐 Luar Negeri (Crypto / Card / PayPal)'.
- Fitur masih dikembangkan

3.6 Memeriksa Status Transaksi (Menu Cek Pesanan)

Jika Anda ingin mengecek tagihan yang belum selesai dibayar atau memeriksa apakah bukti pembayaran Anda sudah diverifikasi oleh admin, gunakan menu '📋 Cek Pesanan':

- **Pesanan Menunggu Pembayaran:** Menampilkan kembali nominal transfer tepat, Order ID, serta tombol untuk menampilkan ulang gambar QRIS.
- **Pesanan Menunggu Verifikasi:** Memberitahukan bahwa bukti transfer sudah tersimpan di sistem dan sedang dalam antrean verifikasi admin.
- **Tombol Batal Pesanan:** Jika Anda salah memilih paket, klik tombol inline '🗑 Hapus Pesanan & Buat Baru' untuk membatalkan pesanan lama dan memilih paket yang baru.

3.7 Memeriksa Sisa Masa Aktif Lisensi (Menu Cek Status)

Menu '📊 Cek Status' memungkinkan Anda memantau seluruh riwayat lisensi akun kapan saja melalui Telegram tanpa harus menyalakan PC. Informasi yang disajikan mencakup:

- **HWID Komputer:** Kode HWID perangkat yang tertaut dengan akun Telegram Anda.
- **Tipe Lisensi:** Status paket aktif (Free Trial atau Lisensi Resmi X Hari).
- **Token Aktif:** Kode token lisensi yang berlaku di PC Anda.
- **Sisa Durasi Hari:** Jumlah sisa hari aktif dan tanggal kedaluwarsa lisensi.

3.8 Memasukkan Token Lisensi ke Aplikasi PC & Membaca Indikator Cincin

Setelah Anda memperoleh token lisensi (baik dari trial maupun pembelian resmi), ikuti langkah aktivasi berikut:

1. **Salin Token:** Salin kode token yang diberikan oleh bot Telegram.
2. **Buka Aplikasi PC:** Buka jendela Lisensi di COCvdr Bot v2.2.
3. **Tempelkan Token:** Tempelkan (paste) kode ke kolom isian 'Aktivasi Token'.
4. **Klik Aktivasi:** Tekan tombol hijau bertuliskan 'Aktivasi'. Sistem akan melakukan verifikasi online.

5. **Membaca Indikator Cincin:** Setelah berhasil, status lisensi akan berubah menjadi 'Aktif'. Pada bilah sisi kiri aplikasi, ikon cincin gembok akan menampilkan angka sisa hari aktif (misalnya '28' untuk 28 hari) dan lingkaran warna hijau yang menunjukkan lisensi dalam kondisi prima.

BAB 4

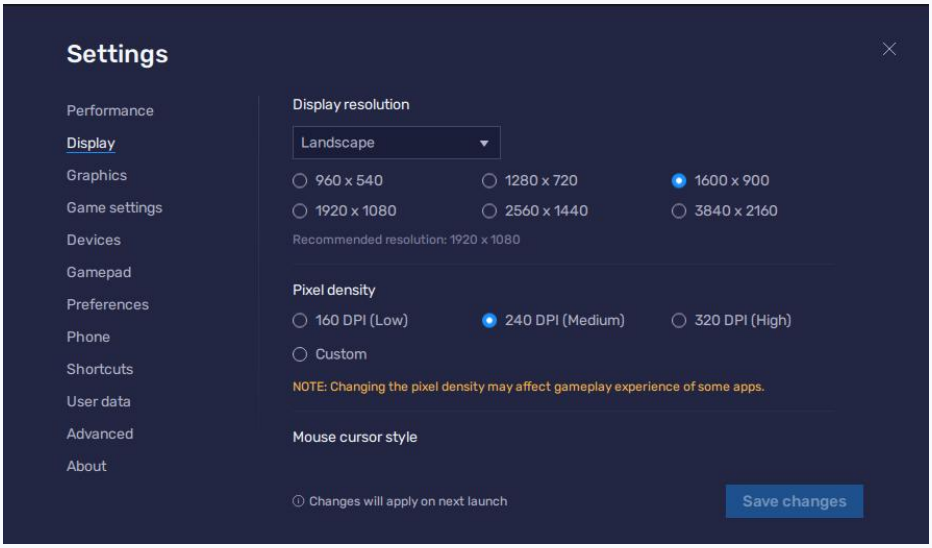
PENGATURAN EMULATOR & GAME CLASH OF CLANS

Konfigurasi emulator yang tepat adalah kunci utama keberhasilan otomatisasi bot. Bab ini menyajikan petunjuk lengkap pengaturan resolusi 1600x900 atau 1920x1080 (240 DPI), cara mengaktifkan koneksi ADB di tiga emulator populer (LDPlayer 9, MEmu Play 9, BlueStacks 5), serta pengaturan bahasa game CoC yang wajib menggunakan Bahasa Inggris.

4.1 Mengatur Resolusi Emulator: 1600 × 900 atau 1920 × 1080 (DPI 240)

COCvdr Bot v2.2 mendukung dua standar resolusi uniresolusi dengan kerapatan piksel 240 atau 320 DPI. Pilihlah salah satu ukuran layar berikut pada pengaturan emulator Anda:

- **Standar Laptop / Monitor Menengah:** Lebar: 1600 piksel, Tinggi: 900 piksel, Kerapatan: 240 DPI (Mode Landscape/Tablet).
- **Standar Monitor Full HD / Desktop:** Lebar: 1920 piksel, Tinggi: 1080 piksel, Kerapatan: 240 atau 320 DPI (Mode Landscape/Tablet).



GAMBAR : Pengaturan Resolusi Emulator (1600x900 atau 1920x1080 240 DPI)

4.2 Panduan Langkah-demi-Langkah Mengaktifkan ADB & Mengetahui Port

Berikut adalah prosedur aktivasi ADB untuk masing-masing emulator:

4.2.1 Emulator LDPlayer 9 (Rekomendasi Utama)

1. **Buka Pengaturan:** Klik ikon Roda Gerigi (Settings) di bilah kanan atas jendela LDPlayer.
2. **Menu Pengaturan Lainnya:** Pilih menu 'Pengaturan Lainnya' (Other Settings) di bilah kiri.

3. **Aktifkan ADB:** Pada baris 'ADB Debug', ubah pilihan dropdown menjadi 'Buka sambungan lokal' (Open local connection).
4. **Simpan & Restart:** Klik tombol 'Simpan' lalu pilih 'Restart sekarang' untuk menerapkan perubahan.

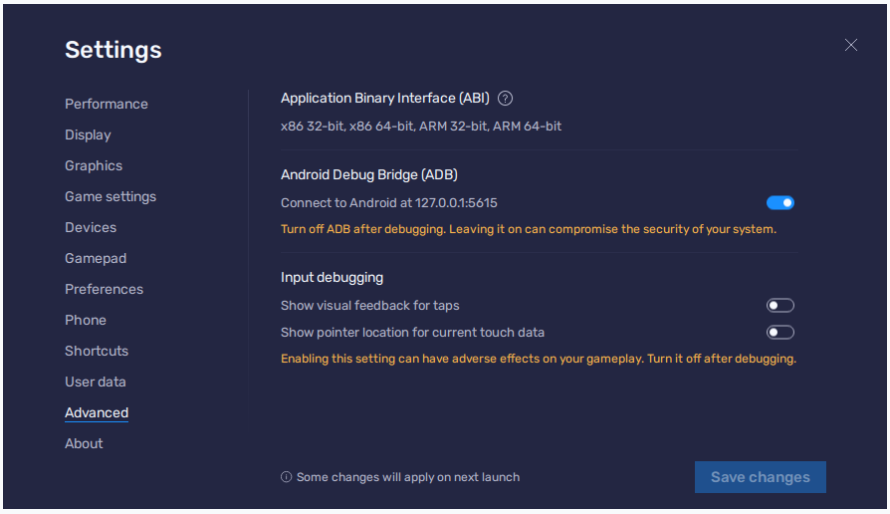
- **Daftar Alamat Port Default LDPlayer:** Instance utama (LDPlayer-0) menggunakan port 127.0.0.1:5555. Instance berikutnya bertambah 2: Instance 1 = 127.0.0.1:5557, Instance 2 = 127.0.0.1:5559, Instance 3 = 127.0.0.1:5561.

4.2.2 Emulator MEmu Play 9

1. **Buka Settings Android:** Di dalam layar utama MEmu Play, buka aplikasi 'Pengaturan' (Settings bawaan Android berikon roda gigi).
2. **Aktifkan Mode Pengembang:** Gulir ke bawah, pilih 'Tentang Tablet' (About Tablet) -> cari baris 'Nomor Bentukan' (Build Number) -> ketuk tulisan tersebut 7 kali berturut-turut hingga muncul notifikasi 'Anda sekarang seorang pengembang!'.
3. **Aktifkan USB Debugging:** Kembali ke menu Pengaturan sebelumnya -> buka menu baru 'Opsi Pengembang' (Developer Options) -> cari baris 'Debugging USB' (USB Debugging) dan geser tombol menjadi AKTIF (ON).

- **Daftar Alamat Port Default MEmu Play:** Instance utama (MEmu-0) menggunakan port 127.0.0.1:21503. Instance berikutnya bertambah 10: Instance 1 = 127.0.0.1:21513, Instance 2 = 127.0.0.1:21523, Instance 3 = 127.0.0.1:21533. (Untuk versi MEmu lama terkadang menggunakan 127.0.0.1:5555).

4.2.3 Emulator BlueStacks 5



GAMBAR : Pengaktifan ADB Debugging di BlueStacks 5

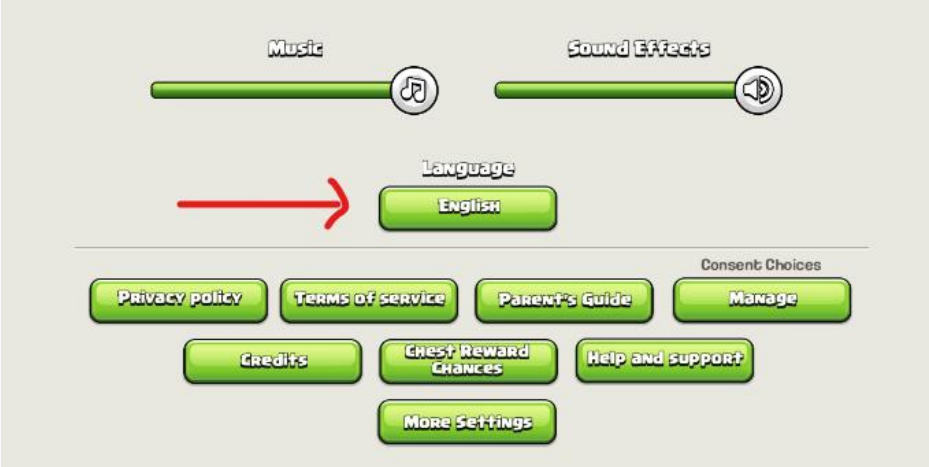
1. **Buka Settings:** Klik ikon Roda Gerigi di pojok kanan bawah jendela BlueStacks 5.
2. **Menu Advanced:** Pilih tab 'Tingkat Lanjut' (Advanced) pada menu sebelah kiri.
3. **Aktifkan ADB:** Pada bagian 'Android Debug Bridge', geser toggle ke posisi ON (Aktif) -> klik 'Simpan Perubahan'.
4. **Cara Mengecek Port Pasti:** BlueStacks terkadang menetapkan port acak. Untuk memastikan port instance Anda, buka

Windows Explorer -> masuk ke folder C:\ProgramData\BlueStacks_nxt -> buka file bluestacks.conf dengan Notepad -> tekan Ctrl+F dan cari kata status.adb_port. Angka di sebelahnya adalah nomor port ADB Anda (misal: 5615, sehingga alamatnya adalah 127.0.0.1:5615).

4.3 Pengaturan Bahasa di Dalam Game CoC (Wajib English)

Sangat krusial: Bahasa di dalam game Clash of Clans WAJIB diatur ke BAHASA INGGRIS (English). Seluruh mesin template matching dan OCR bot mencari tulisan bahasa Inggris seperti 'Find a Match', 'End Battle', 'Surrender', dan 'Return Home'.

1. **Buka Game CoC:** Jalankan game Clash of Clans di emulator Anda hingga masuk ke desa utama.
2. **Buka Settings Game:** Klik ikon Rumah di pojok kiri atas layar desa lalu pilih settings.
3. **Ubah Bahasa:** Klik tombol 'Language' -> pilih 'English' -> game akan melakukan restart otomatis.



GAMBAR : Pengaturan Bahasa Game Clash of Clans (Wajib English)

4.4 Mendaftarkan Alamat Port Emulator ke Menu Slot Bot

Setelah mengetahui alamat port ADB emulator Anda, langkah terakhir adalah mendaftarkannya ke dalam daftar slot bot. COCvdr Bot v2.2 menyediakan 10 slot bawaan di dalam menu Beranda:

- **Buka Menu Slot:** Pada halaman Beranda bot, klik tombol hijau bertuliskan 'Slot ⚙'.
- **Cocokkan Baris Slot:** Cari baris emulator Anda (misal: LD 1, Blue 1, atau MEmu 1). Periksa apakah kolom Alamat ADB sudah cocok dengan port emulator Anda (contoh: 127.0.0.1:5555).
- **Ubah Jika Perlu:** Jika port BlueStacks Anda berbeda (misal 127.0.0.1:5615), ketikkan langsung port yang benar pada kotak teks slot tersebut.
- **Simpan Pengaturan:** Klik tombol biru 'Simpan' di bagian bawah. Kini emulator Anda siap dipilih pada dropdown Beranda!

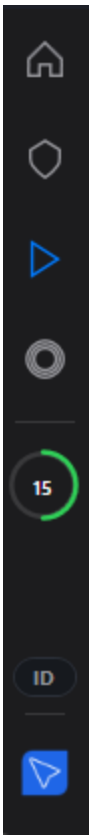
BAB 5

MENGENAL ANTARMUKA PENGGUNA (UI OVERVIEW)

Antarmuka pengguna (UI) COCvdr Bot PC v2.2 didesain dengan tema gelap modern (Dark Mode) yang intuitif, bersih, dan nyaman di mata pengguna. Bab ini memberikan peta visual atas seluruh komponen utama antarmuka agar Anda memahami letak kontrol sebelum melakukan konfigurasi lanjutan.

5.1 Bilah Sisi (Sidebar) & Navigasi Antar Halaman

Di sebelah kiri jendela aplikasi terdapat bilah sisi vertikal yang menjadi pusat navigasi utama. Bilah sisi ini selalu terlihat di setiap halaman, memungkinkan Anda berpindah antar modul secara instan:



Ikon & Tombol	Nama Tab	Fungsi Utama Modul
Ikon Rumah	Beranda (Home)	Pusat pengaturan slot emulator, strategi pertempuran, batasan loot, mesin OCR, upgrade tembok, dan opsi tambahan.
Ikon Perisai	Pasukan (Army)	Pengaturan kuota maksimal unit, urutan deploy, jeda waktu antar kategori, serta tabel pasukan Desa Utama & Desa Malam.
Ikon Play	Mulai (Start)	Pusat komando eksekusi bot: tombol Mulai/Berhenti/Uji, rekapitulasi statistik sumber daya terpanen, dan jendela log real-time.
Ikon Jangka	Kalibrasi (Calibrate)	Kalibrasi area klik interaktif (26 target), pengaturan event khusus, manajemen 9 kategori aset visual, scan gambar, dan reset.
Ikon Cincin	Lisensi (License)	Informasi Hardware ID (HWID), kolom aktivasi token lisensi, tombol trial 3 hari, dan indikator lingkaran sisa hari aktif.
Toggle ID/EN	Bahasa (Language)	Pengalih bahasa antarmuka secara instan antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

5.2 Banner Profil Akun & Indikator Desa

Pada bagian paling atas halaman Mulai dan Konfigurasi Pasukan, terdapat banner status horizontal yang menyajikan informasi penting:

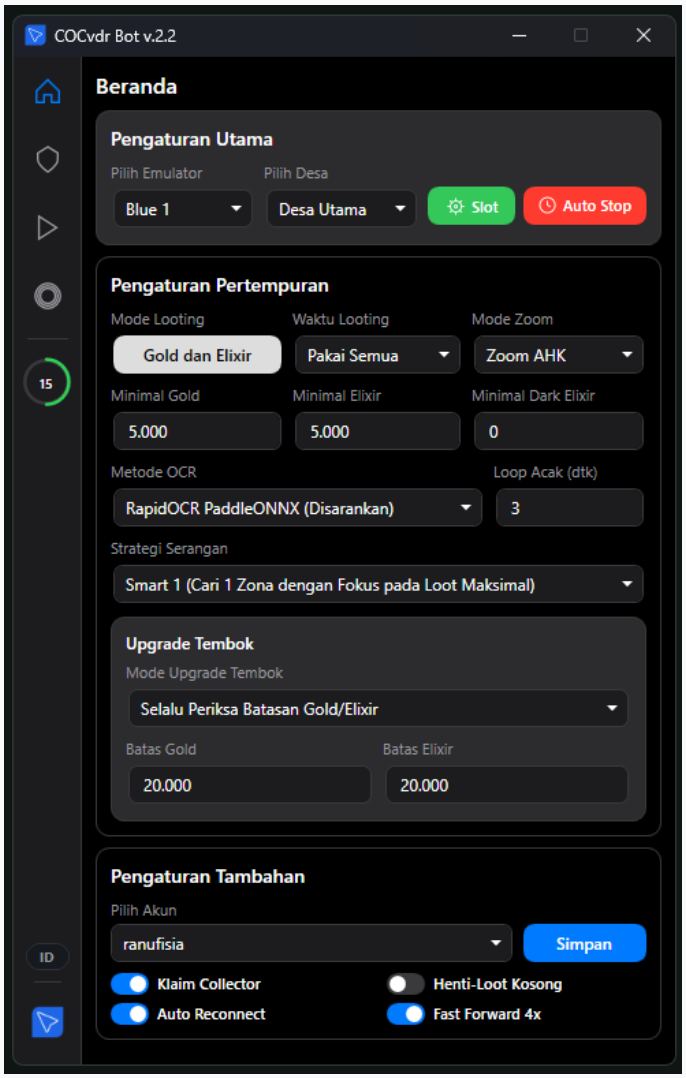
- **Nama Profil Akun:** Menampilkan nama profil pengaturan yang sedang aktif (misalnya 'Default' atau nama akun Anda).

- **Indikator Desa Aktif:** Ikon Matahari menandakan bot sedang diatur untuk beroperasi di Desa Utama (Home Village), sedangkan ikon Bulan menandakan operasional di Desa Malam (Builder Base).



GAMBAR : Banner Akun & Indikator Desa (Matahari / Bulan)

Untuk memudahkan pembacaan, halaman Beranda dibagi menjadi tiga kontainer kartu (card) berbingkai elegan:



GAMBAR : Tampilan Penuh Halaman Beranda (Home View) & Struktur 3 Card

1. **Card 1:** Pengaturan Utama: Terletak di bagian atas, memuat dropdown pemilihan slot emulator, dropdown desa, tombol konfigurasi slot, dan tombol pengaturan penghentian otomatis (Auto STOP).

2. **Card 2:** Pengaturan Pertempuran: Terletak di bagian tengah, memuat parameter inti pencarian lawan (Mode Looting, Waktu Pertempuran, Mode Zoom, Batas Minimal Loot, Mesin OCR, Strategi Serangan, dan sub-pengaturan Upgrade Tembok).

3. **Card 3:** Pengaturan Tambahan: Terletak di bagian bawah, memuat manajemen penyimpanan profil akun, toggle pengambilan kolektor sumber daya, fitur penghentian saat loot kosong, hubung ulang otomatis, dan fitur percepatan fast forw ard.

BAB 6

TAB BERANDA (HOME) — KONFIGURASI LENGKAP

Halaman Beranda adalah pusat konfigurasi utama perilaku bot. Bab ini menyajikan tabel pengaturan lengkap untuk setiap kontrol, sub-layar slot emulator, sub-layar Auto STOP, perbandingan 11 mode jarahan, 4 mesin OCR, 4 strategi serangan asli, hingga logika upgrade tembok otomatis.

6.1 Card 1: Pengaturan Utama (Pilihan Slot & Desa)

Kontrol yang berada di dalam Card 1 Pengaturan Utama:

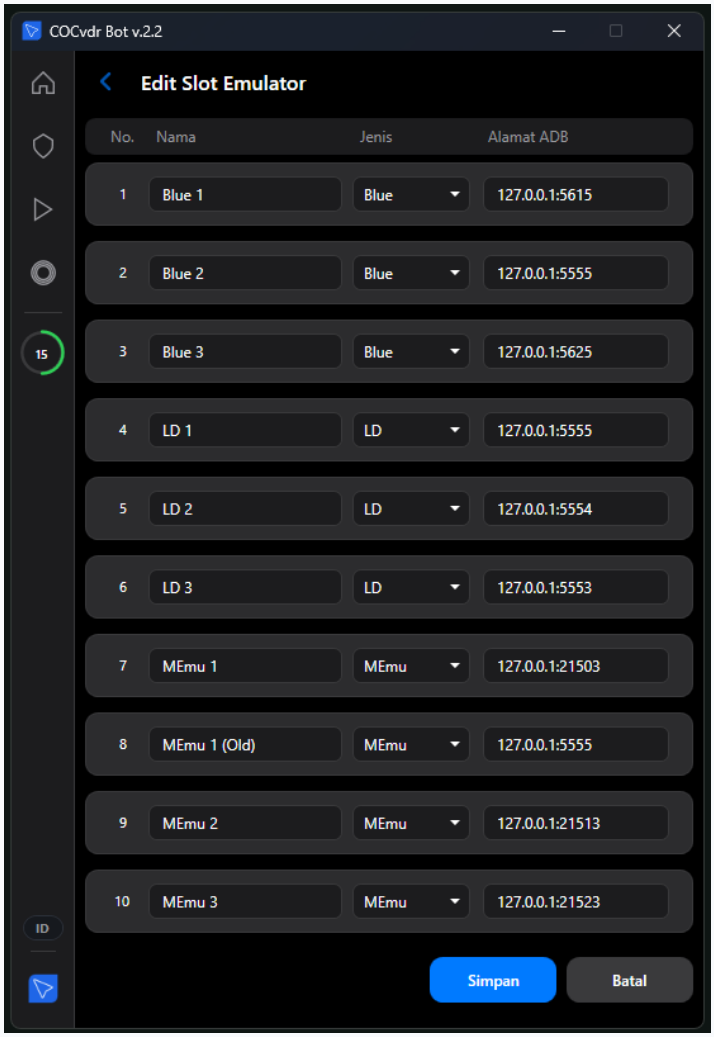
Nama Kontrol di UI	Jenis / Pilihan Isian	Nilai Bawaan	Fungsi & Rekomendasi Pemula
Pilih Emulator	Dropdown 10 Slot	Blue 1	Memilih instance emulator yang ditargetkan bot. Pilih baris slot yang portnya sesuai dengan emulator Anda.
Pilihan Desa	Desa Utama / Desa Malam	Desa Utama	Menentukan target farming. Pilih 'Desa Utama' untuk farming reguler, atau 'Desa Malam' untuk panen elixir cart & builder base attack.
Tombol Slot	Tombol Buka Sub-Layar	--	Membuka sub-layar edit 10 slot emulator untuk memeriksa atau mengganti alamat IP dan nomor port ADB.
Tombol Auto STOP	Tombol Buka Sub-Layar	--	Membuka jendela kriteria penghentian bot otomatis berdasarkan batas waktu bermain atau batas capaian sumber daya.

6.2 Sub-Layar Edit 10 Slot Emulator (Tabel Slot 1–10)

Ketika tombol 'Slot' diklik, bot menampilkan sub-layar konfigurasi slot. Aplikasi saat ini menyediakan tepat 10 slot bawaan yang dapat disesuaikan:

No.	ID Slot	Nama Tampilan	Jenis	Alamat Port ADB Default	Catatan Emulator
1	Blue-1	Blue 1	Blue	`127.0.0.1:5615`	BlueStacks 5 instance utama (cek bluestacks.conf)
2	Blue-2	Blue 2	Blue	`127.0.0.1:5555`	BlueStacks 5 port alternatif
3	Blue-3	Blue 3	Blue	`127.0.0.1:5625`	BlueStacks 5 multi-instance 2
4	LD-1	LD 1	LD	`127.0.0.1:5555`	LDPlayer 9 instance 0 (default utama)

No.	ID Slot	Nama Tampilan	Jenis	Alamat Port ADB Default	Catatan Emulator
5	LD-2	LD 2	LD	127.0.0.1:5554	LDPlayer 9 instance 1 (multi-instance)
6	LD-3	LD 3	LD	127.0.0.1:5553	LDPlayer 9 instance 2 (multi-instance)
7	MEmu-1	MEmu 1	MEmu	127.0.0.1:21503	MEmu Play 9 instance 0 (default utama)
8	MEmu-1b	MEmu 1 (Old)	MEmu	127.0.0.1:5555	MEmu Play versi lama / port legacy
9	MEmu-2	MEmu 2	MEmu	127.0.0.1:21513	MEmu Play 9 instance 1 (multi-instance)
10	MEmu-3	MEmu 3	MEmu	127.0.0.1:21523	MEmu Play 9 instance 2 (multi-instance)



GAMBAR : Sub-Layar Edit 10 Slot Emulator (Slots View)

6.3 Sub-Layar Pengaturan Auto STOP (Kriteria & Aksi)

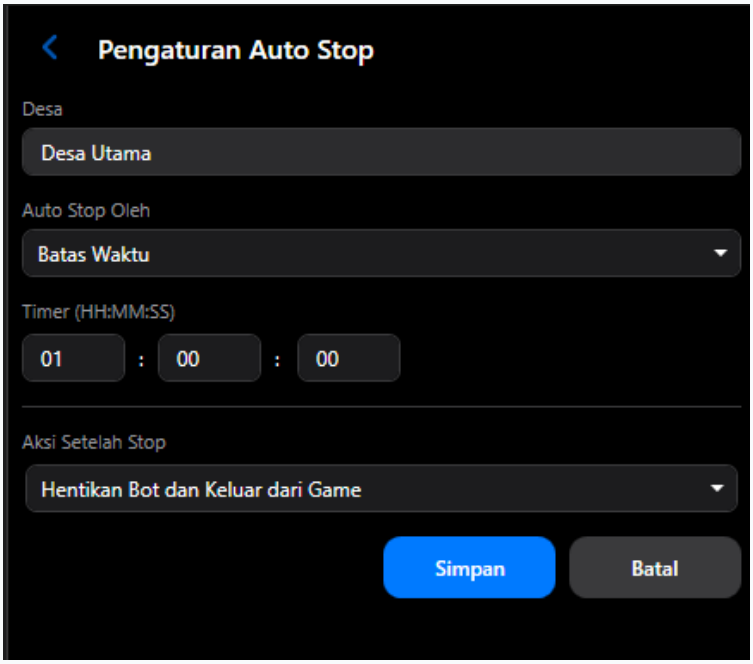
Sub-layar Auto STOP memungkinkan Anda mengatur kapan bot harus berhenti secara otomatis dan aksi apa yang harus dieksekusi setelah target tercapai. Fitur ini sangat penting untuk keselamatan akun dan efisiensi listrik PC.

6.3.1 4 Pilihan Kriteria Penghentian (Kapan Bot Berhenti):

1. **Tidak Aktif:** Bot akan terus berjalan tanpa batas waktu sampai pengguna menekan tombol Berhenti secara manual.
2. **Batas Waktu:** Bot berhenti setelah durasi waktu bermain tertentu tercapai. Pengguna dapat mengisi kotak timer (Jam : Menit : Detik), misalnya 02:00:00 untuk 2 jam.
3. **Batas Gold dan Elixir:** Bot berhenti jika total akumulasi panen Gold DAN Elixir sudah mencapai angka target yang Anda tentukan di kolom batas.
4. **Batas Gold, Elixir dan Dark Elixir:** Sama seperti kriteria 3, ditambah syarat pencapaian target Dark Elixir (cocok untuk Town Hall 9 ke atas).

6.3.2 6 Pilihan Aksi Setelah Berhenti:

No.	Pilihan Aksi di Dropdown	Perilaku Sistem Komputer & Bot
1	Hanya Hentikan Bot	Mesin bot berhenti melakukan siklus farming, namun aplikasi COCvdr Bot, emulator, dan game CoC tetap terbuka menyala.
2	Tutup Aplikasi COCvdr Bot	Mesin bot berhenti, lalu aplikasi COCvdr Bot menutup dirinya sendiri (exit program). Emulator tetap menyala.
3	Tutup Emulator	Mesin bot mematikan proses emulator Android di Windows, sementara aplikasi bot tetap terbuka menampilkan rekapitulasi panen.
4	Tutup Aplikasi COCvdr dan Emulator	Bot mematikan jendela emulator Android terlebih dahulu, kemudian aplikasi COCvdr Bot menutup dirinya secara bersih.
5	Tutup Semua dan Matikan PC	Aksi proteksi total: bot menutup game, menutup emulator, menutup aplikasi bot, lalu menjalankan perintah Windows Shutdown untuk mematikan komputer.
6	Hentikan Bot dan Keluar dari Game	Bot mengirim perintah tombol Home/Back ke emulator untuk keluar dari aplikasi Clash of Clans ke layar desktop Android, lalu bot berhenti.



GAMBAR : Sub-Layar Pengaturan Auto STOP (Batas Waktu, Resource, dan 6 Aksi)

6.4 Card 2: Pengaturan Pertempuran

Card 2 mengatur parameter intelijen tempur saat bot mencari lawan (matchmaking) dan mengeksekusi serangan. Berikut tabel seluruh kontrol yang tersedia:

Nama Kontrol	Format Isian	Bawaan	Fungsi & Rekomendasi Pemula
Mode Looting	Dialog 11 Pilihan	Gold atau Elixir	Menentukan syarat kelayakan sumber daya base lawan sebelum diserang. Klik tombol untuk membuka dialog.
Waktu Looting	Dropdown + Custom	1m 30s	Batas durasi penyerangan di medan tempur. Pilihan: Pakai Semua, 10, 30, 60, 90, 120 detik, atau Kustom.
Mode Zoom	Dropdown 4 Mode	Zoom ADB	Metode pengecilan layar base lawan sebelum serang: Zoom ADB, Zoom AHK, Zoom Native, atau Jangan di Zoom.
Minimal Gold	Angka Ribuan	100.000	Batas minimal saldo Gold yang harus dimiliki lawan agar diserang. Jika kurang, bot menekan tombol Next.
Minimal Elixir	Angka Ribuan	100.000	Batas minimal saldo Elixir yang harus dimiliki lawan.

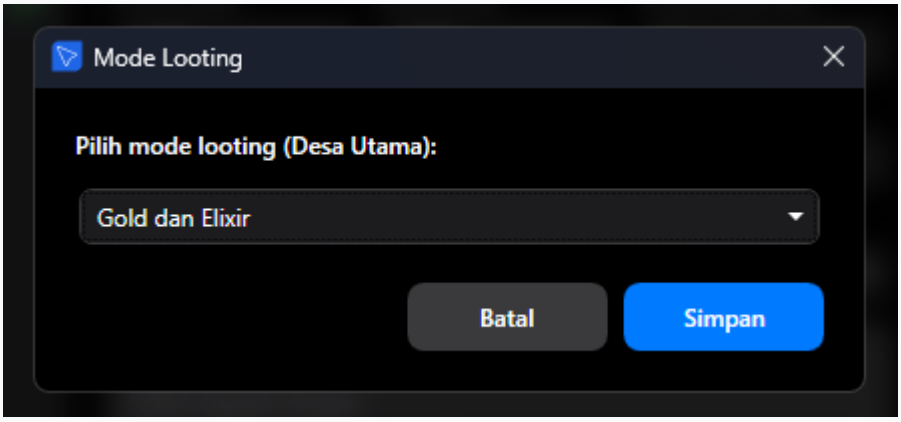
Nama Kontrol	Format Isian	Bawaan	Fungsi & Rekomendasi Pemula
Minimal Dark Elixir	Angka Ribuan	0	Batas minimal Dark Elixir lawan. Untuk TH 7-8 isi 500-1.000; TH 9-11 isi 2.500-4.000; TH 12+ isi 6.000+.
Metode OCR	Dropdown 4 Mesin	RapidOCR PaddleONNX	Mesin pembaca teks angka loot lawan. Disarankan tetap RapidOCR PaddleONNX.
Loop Acak (Detik)	Angka Detik	3	Jeda waktu acak (random delay) antar siklus pencarian untuk menyerupai refleks manusia (anti-ban).
Strategi Serangan	Dropdown 4 Pilihan	Smart 1	Arah dan persebaran penempatan pasukan: Smart 1, Smart 2, Smart 3, atau Acak.
Upgrade Tembok	Sub-Card Khusus	Not Upgrade Wall	Modul upgrade dinding pertahanan otomatis menggunakan sisa Gold / Elixir (Flow v7.6).

6.4.1 Daftar Lengkap 11 Mode Jarahan (Loot Mode Dialog)

Ketika tombol Mode Jarahan diklik, muncul dialog dengan 11 opsi logika pencarian:

Index	Nama Mode Jarahan	Logika Keputusan Serang	Skenario Penggunaan Terbaik
0	Gold atau Elixir	Serang jika Gold >= Min ATAU Elixir >= Min	Rekomendasi utama farming harian untuk mengumpulkan sumber daya cepat.
1	Gold dan Elixir	Serang HANYA jika Gold >= Min DAN Elixir >= Min	Farming efisien untuk upgrade besar yang butuh kedua sumber daya berlimpah.
2	Gold saja	Serang jika Gold >= Min (Elixir diabaikan)	Fokus pembangunan pertahanan bangunan (defense) atau upgrade tembok.
3	Elixir saja	Serang jika Elixir >= Min (Gold diabaikan)	Fokus riset laboratorium atau upgrade Grand Warden / Hero Elixir.
4	Dark Elixir saja	Serang jika Dark Elixir >= Min (G/E diabaikan)	Fokus upgrade Hero (Ratu/Raja) atau riset pasukan Dark Elixir.
5	Gold dan Dark Elixir	Serang jika Gold >= Min DAN DE >= Min	Kombinasi upgrade pertahanan sekaligus menabung minyak hitam.
6	Elixir dan Dark Elixir	Serang jika Elixir >= Min DAN DE >= Min	Kombinasi riset lab mantra dan upgrade hero berturut-turut.
7	Gold atau Dark Elixir	Serang jika Gold >= Min ATAU DE >= Min	Fleksibel untuk mengisi tukang bangunan atau menaikkan level hero.

Index	Nama Mode Jarahan	Logika Keputusan Serang	Skenario Penggunaan Terbaik
8	Elixir atau Dark Elixir	Serang jika Elixir >= Min ATAU DE >= Min	Fleksibel untuk riset pasukan tanpa membuang kesempatan minyak hitam.
9	Gold / Elixir / Dark Elixir	Serang jika SALAH SATU dari ketiga resource lolos	Mode paling agresif: jarang menekan Next, sangat cepat menghabiskan pasukan.
10	Gold + Elixir + Dark Elixir	Serang HANYA jika KETIGA resource memenuhi batas	Mode 'Jackpot Hunter': mencari base mati (dead base) dengan sumber daya melimpah ruah.



GAMBAR : Jendela Dialog Pemilihan 11 Mode Jarahan (Loot Mode Dialog)

6.4.2 4 Pilihan Mesin OCR (Optical Character Recognition)

1. **RapidOCR PaddleONNX (Sangat Disarankan):** Mesin berbasis model deep learning ONNX berkecepatan tinggi dan akurasi di atas 99%. Sangat tahan terhadap latar belakang angka yang tertutup efek animasi game.
2. **Dual OCR (Tesseract + Windows):** Mesin hibrida yang menjalankan Tesseract dan Windows Media OCR secara paralel, lalu memvalidasi silang hasilnya. Sangat baik jika ada font game tertentu yang sulit dibaca.
3. **Tesseract OCR (Semua Windows):** Mesin OCR klasik open-source yang kompatibel dengan seluruh instalasi Windows 64-bit tanpa ketergantungan komponen sistem.
4. **Windows Media OCR (Win 10+):** Mesin OCR bawaan API Windows 10 dan 11 yang sangat ringan memori dan cepat mengeksekusi gambar beresolusi tinggi.

6.4.3 Peringatan Khusus Mode Zoom & Pengambilalihan Mouse

- Bot melakukan Zoom Out sebelum menyerang agar seluruh perimeter desa lawan terlihat. Tersedia 4 opsi di tab Beranda:
- **Zoom ADB (Sangat Disarankan):** Injeksi multi-touch langsung via ADB. 100% tanpa menyentuh kursor mouse dan tanpa butuh fokus layar. Mouse bebas dipakai bekerja, sangat stabil untuk multi-instance.
- **Zoom Native:** Mengirim shortcut keyboard langsung ke jendela emulator (butuh fokus layar sesaat).
- **Zoom AHK (AutoHotkey):** Simulasi pinch via kontrol kursor mouse PC (cadangan untuk emulator lawas).
- **Jangan di Zoom:** Lewati tahap zoom (pastikan Anda sudah zoom out manual sebelumnya).

> **PERHATIAN PENGAMBILALIHAN KURSOR MOUSE —** Khusus Zoom AHK dan Zoom Native: Kursor mouse PC akan dipindahkan ke emulator selama 1–2 detik. JANGAN menggerakkan mouse fisik saat proses ini berlangsung agar koordinat zoom tidak meleset. Gunakan Zoom ADB agar mouse PC tidak dibajak sama sekali dan Anda tetap nyaman beraktivitas di PC.

(Catatan: Bila metode utama gagal, bot otomatis menjalankan sistem fallback ke metode lain agar bot tidak macet).

6.4.4 4 Strategi Serangan Asli

1. **Smart 1 (Cari 1 Zona Fokus Loot Maksimal):** Bot memindai posisi gudang penyimpanan (Gold Storage & Elixir Storage) lawan yang paling padat, lalu memusatkan seluruh pasukan dari 1 sisi terdekat ke gudang tersebut.
2. **Smart 2 (Cari 4 Zona Proporsional):** Bot membagi rata kuota pasukan ke 4 penjuru mata angin (Top-Left, Top-Right, Bottom-Left, Bottom-Right) untuk serangan melingkar serentak.
3. **Smart 3 (Cari 2 Zona Berdekatan Fokus Loot):** Bot mencari letak gudang lawan lalu menyebarkan pasukan di 2 sisi yang saling bersebelahan untuk menciptakan efek 'funneling' dua arah.
4. **Acak (Cari 1 Zona Acak):** Bot memilih satu dari empat sisi secara acak tanpa memperhitungkan letak gudang lawan (cocok untuk serangan barcher sebar cepat).

6.4.5 Sub-Card: Upgrade Tembok Otomatis

Fitur ini secara otomatis memanfaatkan sisa Gold atau Elixir berlebih untuk meningkatkan level tembok sebelum bot mencari lawan, sehingga sumber daya aman dari jarahan pemain lain:

- **Mode Jangan Upgrade Tembok:** Menonaktifkan fitur upgrade tembok sepenuhnya. Bot langsung melewati langkah ini dan lanjut ke persiapan serangan berikutnya.
- **Mode Periksa 1x per Loop:** Mengecek batas aman Gold & Elixir, lalu melakukan tepat 1× siklus upgrade setiap kali bot kembali ke desa (selama saldo berada di atas batas minimal). Cocok untuk progres tembok perlahan tanpa menghabiskan stok sumber daya secara drastis.

- **Mode Selalu Periksa Batasan Gold/Elixir (Disarankan):** Melakukan upgrade tembok secara berulang-ulang (loop kontinu) dalam satu sesi hingga saldo Gold dan Elixir menyentuh batas aman yang ditentukan. Memaksimalkan pemakaian sumber daya berlebih dalam sekali jalan sambil menjamin modal mencari lawan (Next) tidak pernah habis.
- **Mode Upgrade Acak:** Mengundi secara acak (peluang 50%) di setiap kepulangan apakah tembok akan di-upgrade atau dilewati. Jika sesi terpilih, bot mengecek batasan saldo dan melakukan 1× upgrade (serupa Mode Periksa 1x), menghasilkan pola bermain yang lebih variatif dan alami menyerupai manusia.

Mengapa Upgrade Tembok Bot Ini Sangat Pintar?

1. **Paham Ketersediaan Tukang (Anti-Macet):** Bot memeriksa terlebih dahulu apakah ada tukang yang sedang menganggur. Jika semua tukang sedang sibuk membangun bangunan lain, bot tidak akan membuang waktu membuka menu dan langsung lanjut farming.
2. **Menjaga Saldo Cadangan:** Bot membandingkan tabungan Anda dengan angka limit yang Anda tetapkan. Jika saldo belum cukup aman, bot menahan diri agar Anda tidak kehabisan modal saat mencari lawan.
3. **Selalu Memilih Tembok Termurah:** Saat menu tembok dibuka, bot secara otomatis menyortir dan mendahulukan tembok yang levelnya paling rendah dan biayanya paling murah, sehingga perataan level pagar desa Anda berjalan maksimal.
4. **Pintar Memilih Pembayaran (Gold vs Elixir):** Game CoC memiliki aturan bahwa tembok level rendah hanya bisa dibayar dengan Gold, sedangkan Elixir baru bisa dipakai di level tinggi. Bot sangat memahami hal ini:

- Jika disetel bayar pakai Gold, bot langsung memilih opsi Gold.
- Jika disetel bayar pakai Elixir, bot tidak akan salah pencet pada tembok murah; bot otomatis mencari tembok berlevel tinggi yang memang menerima pembayaran Elixir.

5. **Bisa Upgrade Keduanya Sekaligus (Mode Borong):** Jika saldo Gold dan Elixir Anda sama-sama melimpah, bot cukup membuka menu satu kali lalu langsung mengeksekusi upgrade untuk kedua jenis sumber daya tersebut secara berturut-turut.
6. **Bekerja Pintar di Desa Utama & Desa Malam:** Seluruh kepintaran di atas berlaku penuh saat Anda farming di Desa Utama maupun Desa Malam (Builder Base).

6.5 Card 3: Pengaturan Tambahan

Kontrol di dalam Card 3 mengatur fitur pendukung dan manajemen profil:

Nama Kontrol	Format Kontrol	Bawaan	Fungsi & Rekomendasi
Pilih Akun (Profil)	Dropdown Profil	Default	Memilih profil aktif. Tiap profil menyimpan 1 setelan konfigurasi utuh dan independen (target loot, strategi, komposisi pasukan, hingga emulator) khusus untuk akun/TH tertentu tanpa memengaruhi profil akun lainnya.
Tombol Simpan	Tombol Biru	--	Menyimpan seluruh konfigurasi aktif ke file JSON. Menampilkan jendela pilihan: Timpa profil aktif (memperbarui profil yang sedang dibuka) atau Simpan sebagai profil baru (membuat nama profil baru terpisah).
Klaim Collector	Kotak Centang (Toggle)	Aktif (Centang)	Bot otomatis mengetuk tambang Gold Mine, Elixir Collector, dan DE Drill setiap berada di desa.
Henti Jika Loot Kosong	Kotak Centang (Toggle)	Aktif (Centang)	Langsung menekan tombol Surrender / End Battle jika sisa sumber daya lawan sudah 0 tanpa menunggu timer.
Auto Reconnect	Kotak Centang (Toggle)	Aktif (Centang)	Mendeteksi pesan pop-up putus koneksi ('Connection Lost') dan melakukan reconnect otomatis.
Fast Forward 4x	Kotak Centang (Toggle)	Nonaktif	Mengaktifkan mode percepatan animasi pertempuran jika didukung oleh versi game.

BAB 7

TAB KONFIGURASI PASUKAN (ARMY) — MANAJEMEN UNIT TEMPUR

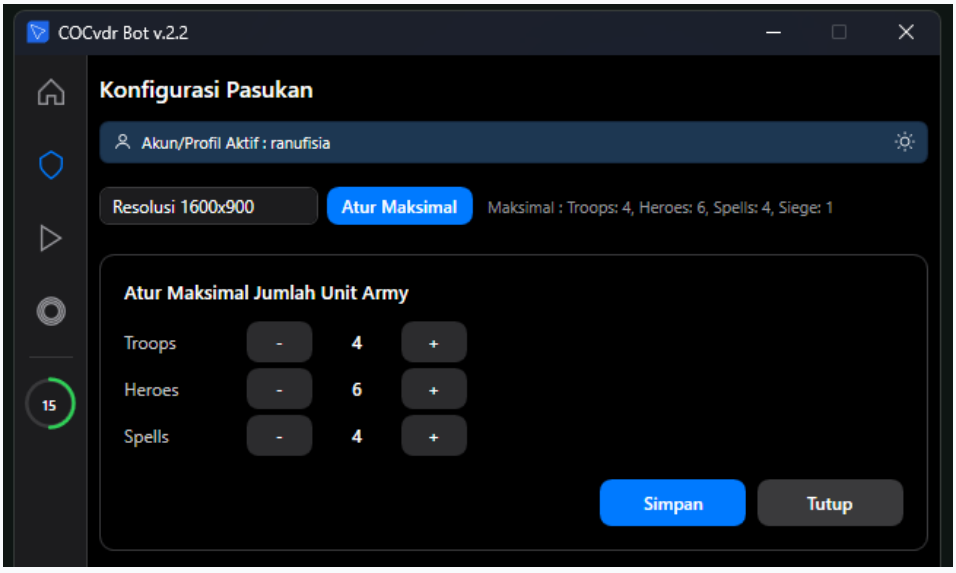
Halaman Pasukan mengatur komposisi unit tempur yang dibawa ke medan perang, urutan penurunan (deploy order), jeda waktu pelepasan (delay ms), batas kuota maksimal, serta pemicu kemampuan hero (hero skill).

7.1 Indikator Resolusi Aktif & Panel Atur Batas Maksimal Unit

Di sudut kanan atas halaman Pasukan, terdapat elemen pill abu-abu bernama Indikator Resolusi Aktif. Indikator ini menampilkan resolusi layar emulator yang saat ini dibaca oleh bot (misal: 'Resolusi 1600x900' atau 'Resolusi 1920x1080'). Hal ini memudahkan Anda memastikan bahwa uniresolusi telah terdeteksi secara tepat.

Di sebelahnya terdapat tombol bertuliskan 'Atur Maksimal'. Ketika diklik, panel pengaturan batas kuota akan terbuka:

- **Maksimal Slot Pasukan (Troops):** Tekan tombol [+] atau [-] untuk mengatur jumlah jenis pasukan yang dapat dibawa (default: 4 slot).
- **Maksimal Slot Hero (Heroes):** Mengatur kuota hero yang diikutsertakan dalam pertempuran (default: 4 hero).
- **Maksimal Slot Mantra (Spells):** Mengatur jumlah slot mantra tempur (default: 3 mantra).

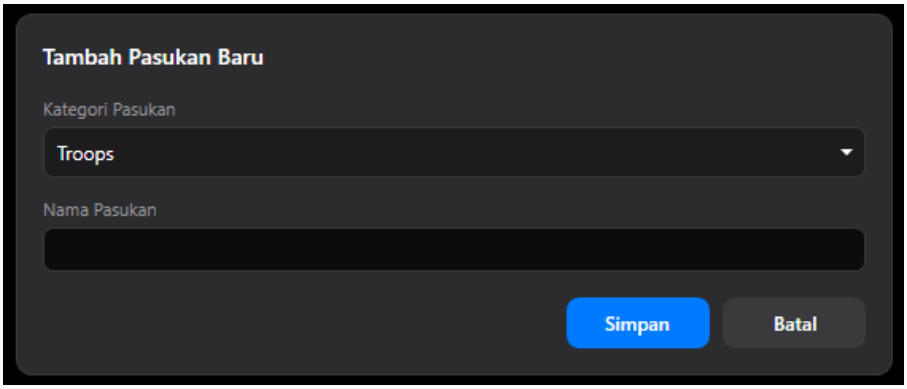


GAMBAR : Panel Atur Batas Maksimal Unit & Pill Resolusi Aktif

7.2 Tab Desa Utama: Urutan Deploy & 4 Tabel Kategori

Halaman Pasukan terbagi menjadi dua sub-tab: 'Desa Utama' dan 'Desa Malam'. Pada sub-tab Desa Utama, Anda dapat mengatur:

- **Urutan Kategori (Order 1 s/d 4):** Menentukan kategori mana yang dilepaskan terlebih dahulu. Contoh: Order 1 = Troops (pasukan tank/pembersih), Order 2 = Siege Machines (mesin pendobrak), Order 3 = Heroes, Order 4 = Spells (mantra amarah/penyembuh).
- **Jeda Kategori (Delay ms):** Waktu tunggu (dalam milidetik) sebelum kategori berikutnya diturunkan. Contoh: berikan jeda 2000 ms (2 detik) setelah troops diturunkan sebelum menurunkan hero.
- **Tombol + Tambah Pasukan:** Jika ada unit pasukan baru yang belum terdaftar di tabel, klik tombol ini untuk membuka formulir penambahan unit pasukan.



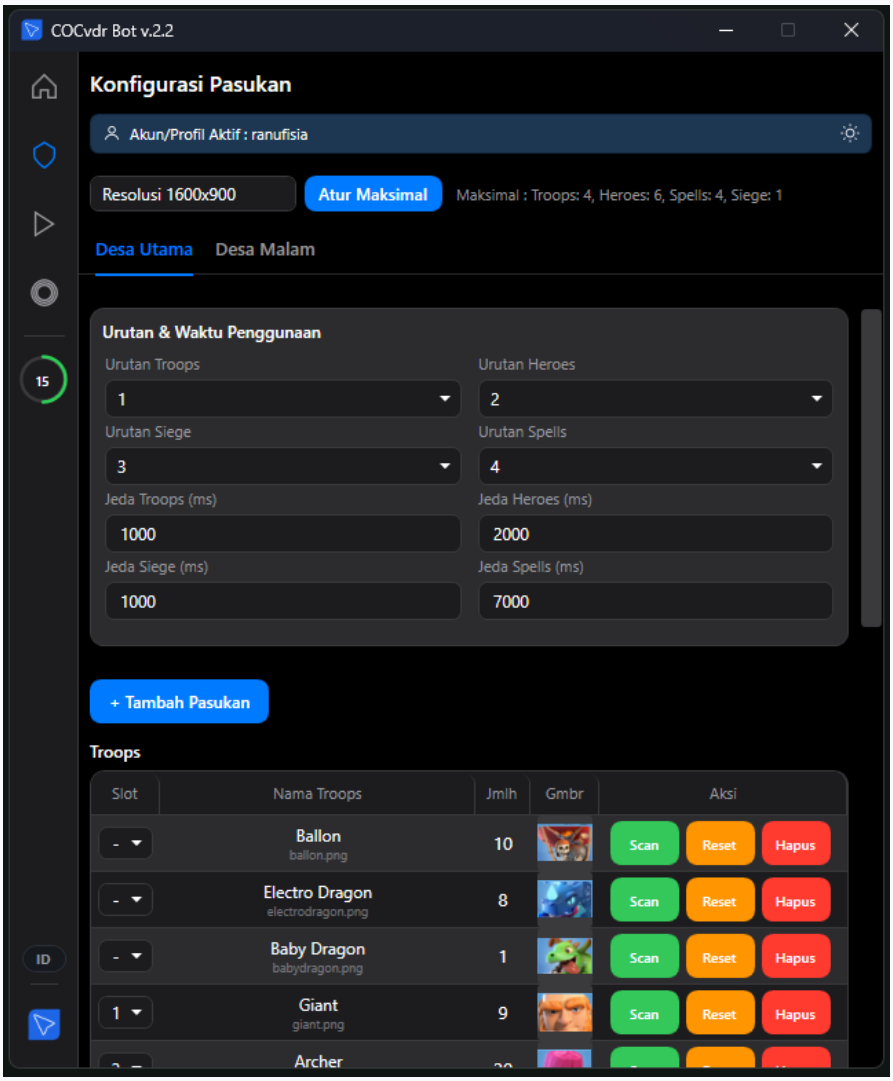
GAMBAR : Panel Form Tambah Pasukan Baru (+ Tambah Pasukan)

Empat tabel kategori pasukan Desa Utama dilengkapi kolom fungsional sebagai berikut:

1. **Kolom Slot Deploy:** Ketikkan angka slot (1, 2, 3...) untuk menentukan posisi urutan unit saat diturunkan. Jika unit tidak ingin dibawa bertempur, kosongkan nilai slotnya.
2. **Kolom Nama Pasukan:** Nama resmi unit tempur (Barbarian, Archer, Giant, P.E.K.K.A, Baby Dragon, dsb.).
3. **Kolom Qty / Skill Hero:** Untuk pasukan biasa: menampilkan kuota sentuhan deploy. Untuk Hero: berisi kotak centang 'Skill' otomatis yang akan memicu kemampuan spesial hero saat darah kritis atau setelah beberapa detik deploy.
4. **Kolom Gambar Aset:** Menampilkan gambar ikon unit yang digunakan bot untuk mencocokkan tombol unit di layar game CoC.
5. **Kolom Aksi:** Berisi tombol tindakan untuk mengelola aset dan unit pada baris tersebut:

- **Scan (Tombol Hijau):** Membuka dialog untuk memotret ulang ikon unit langsung dari layar emulator (digunakan jika ikon unit berubah setelah pembaruan Supercell).
- **Reset (Tombol Oranye):** Mengembalikan file gambar ikon unit ke aset default bawaan bot.

- **Hapus (Tombol Merah):** Menghapus unit tersebut dari daftar konfigurasi pasukan.



GAMBAR : Halaman Konfigurasi Pasukan- Tab Desa Utama

7.3 Tab Desa Malam: Pasukan Malam & Hero Malam

Sub-tab Desa Malam (Builder Base) memiliki tata letak yang serupa dengan Desa Utama, namun disesuaikan khusus dengan mekanisme pertempuran Builder Base.

Perbedaan Utama dengan Desa Utama:

1. **Jumlah Kategori & Tabel Hanya 2:** Desa Malam hanya memiliki 2 tabel (tidak ada kategori Mantra dan Mesin Tempur), yaitu:

- **Tabel Pasukan Malam:** Misalnya Raged Barbarian, Sneaky Archer, Boxer Giant, Cannon Cart, Night Witch, Baby Dragon, dll.

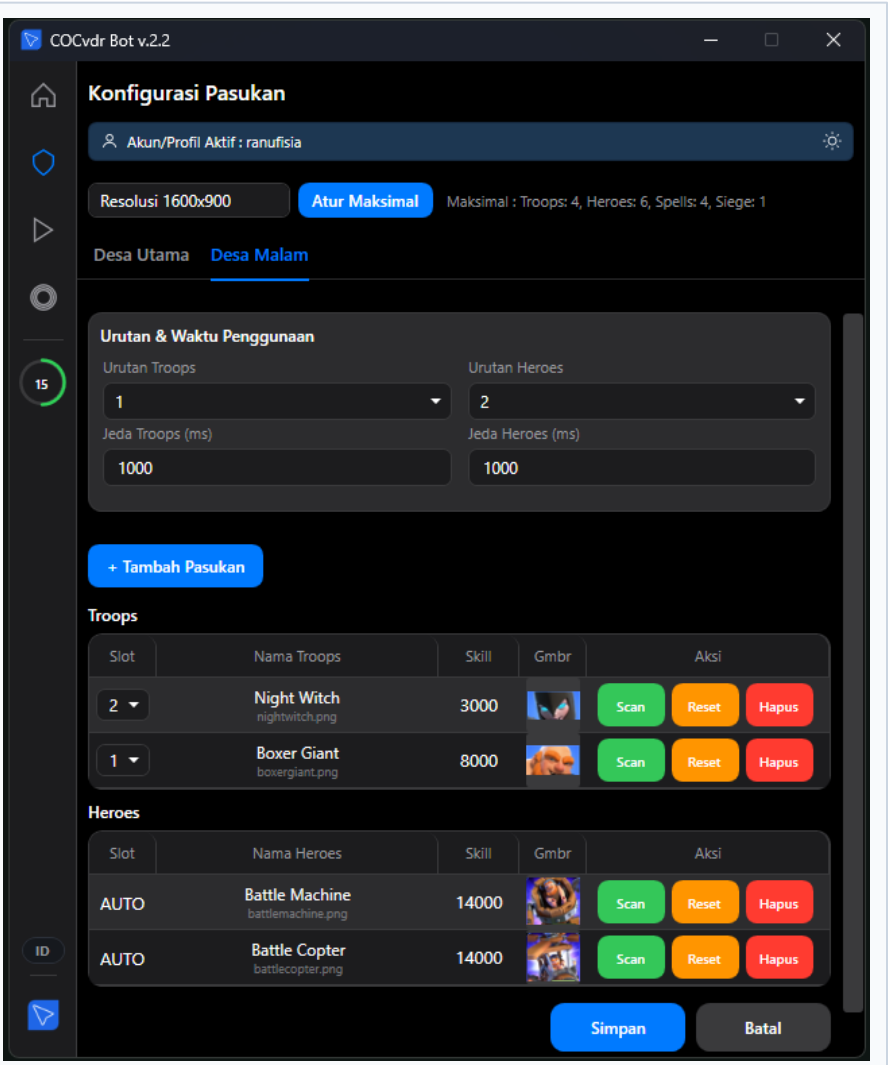
- **Tabel Hero Malam:** Battle Machine dan Battle Copter.

2. **Kolom "Skill" Menggantikan Kolom "Jumlah":** Di Builder Base, kapasitas pasukan per kemah sudah otomatis penuh, sehingga kolom Jumlah dihilangkan dan diganti dengan kolom Skill (ms):

- **Skill Pasukan Malam:** Jeda waktu (dalam milidetik) sejak unit diturunkan hingga bot menekan tombol skill aktifnya satu kali (contoh: isi 4000 untuk jeda 4 detik).
- **Skill Hero Malam:** Interval waktu (dalam milidetik) bagi bot untuk menekan skill hero secara berulang setiap kali energi skill terisi kembali (contoh: isi 14000 untuk aktivasi setiap 14 detik).

3. **Urutan & Jeda Kategori:** Pengaturan urutan deploy di bagian atas hanya mengatur urutan prioritas antara Pasukan dan Hero beserta waktu jeda transisinya.

Komponen fungsional lainnya (kolom Slot, kolom Gambar Aset, tombol + Tambah Unit, serta tombol aksi Scan, Reset, dan Hapus) beroperasi sama persis seperti pada Desa Utama. Setelah menyesuaikan konfigurasi pasukan malam, klik tombol Simpan di pojok kanan bawah tab.



GAMBAR : Halaman Konfigurasi Pasukan- Tab Desa Malam

BAB 8

TAB KALIBRASI— KALIBRASI AREA & ASET

Modul Kalibrasi adalah fitur teknis tercanggih pada COCvdr Bot v2.2. Modul ini memungkinkan pengguna meninjau letak 26 target area deteksi permainan pada kanvas interaktif beresolusi nyata, memvalidasi 9 kategori aset navigasi/sistem, serta memperbarui gambar aset menggunakan tombol Scan terintegrasi.

8.1 Jendela Kalibrasi Area Interaktif (26 Target Area)

- Ketika tombol Kalibrasi Area pada tab Kalibrasi diklik, bot akan menangkap screenshot live dari emulator dan membukanya di jendela kanvas interaktif. Jendela ini digunakan untuk menyesuaikan koordinat pembacaan teks OCR, batas garis serang, titik pelepasan mantra, serta koordinat klik tombol tembok agar presisi dengan resolusi emulator yang sedang berjalan.

> **Catatan Penting:** Tombol-tombol navigasi game CoC (seperti tombol Find a Match, Next, End Battle, Return Home, dan perahu) dideteksi secara otomatis menggunakan Pencocokan Gambar (Aset Visual) di tab Kalibrasi Aset, sehingga tidak memerlukan kalibrasi area manual di jendela ini.

Alat Navigasi & Kontrol Kanvas

1. **Dropdown Pilih Area Target:** Memilih salah satu dari 26 area target yang ingin diperiksa atau diatur ulang.
2. **Tombol Muat Ulang (Refresh):** Mengambil tangkapan layar emulator terbaru secara langsung tanpa perlu menutup jendela kalibrasi.
3. **Indikator Resolusi:** Menampilkan resolusi layar emulator aktif yang sedang dikalibrasi (misalnya 1600x900 atau 1920x1080).
4. **Navigasi Zoom (25% s/d 300%):**

- **Slider & Tombol (- / +):** Mengatur perbesaran tampilan dengan loncatan presisi 25%.
- **Pintasan Mouse:** Tahan tombol Ctrl sambil memutar Scroll Wheel Mouse untuk zoom-in atau zoom-out secara cepat pada kanvas.

5. **Panning Drag Kanvas (Geser Layar):**

- Tekan dan tahan Roda Tengah Mouse (Middle Click), atau tahan tombol Shift + Klik Kiri Mouse, lalu geser mouse untuk menggeser kanvas screenshot ke segala arah.

6. **Tiga Tipe Bentuk Geometri Area:**

- **Kotak (Box) - Warna Magenta/Hijau:**

- **Membuat kotak baru:** Klik dan tahan tombol kiri mouse, tarik melintang, lalu lepas.
- **Memindahkan kotak:** Arahkan mouse ke dalam kotak (ikon kursor berubah menjadi tangan/Hand), lalu klik-tahan dan geser kotak ke posisi baru tanpa mengubah ukurannya.
- **Garis (Line) - Warna Biru:** Digunakan untuk batas penurunan pasukan. Klik sekali pada titik awal, lalu klik sekali lagi pada titik akhir. Sistem secara otomatis menghubungkan garis dan membaginya menjadi 15 titik penurunan pasukan bernomor (1 s/d 15).
- **Titik (Points) - Lingkaran Magenta:** Digunakan untuk titik penjatuhan mantra tempur. Klik pada lokasi-lokasi base lawan yang ingin dijatuhi mantra (mendukung hingga 10 titik penjatuhan bernomor 1 s/d 10).

7. **Bar Koordinat Teks Kuning (Consolas):** Menampilkan koordinat piksel aktual secara real-time (X1, Y1, X2, Y2) atau daftar titik koordinat yang sedang aktif.

8. **Tombol Tindakan di Bagian Bawah:**

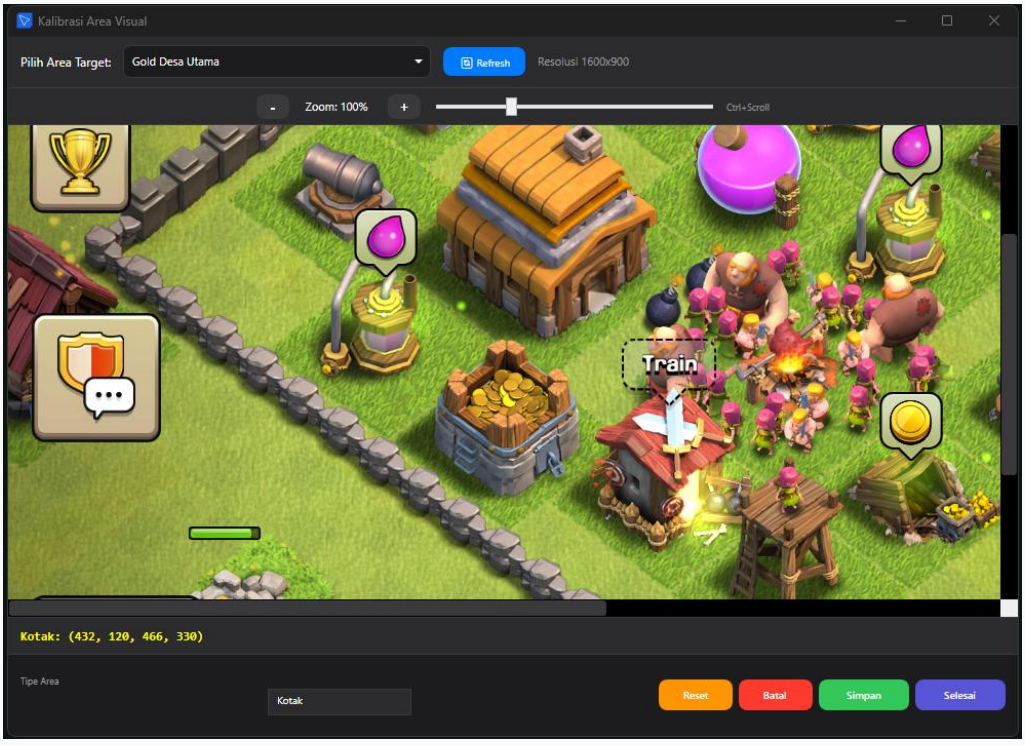
- **Reset (Oranye):** Menghapus koordinat kustom pada area terpilih dan mengembalikannya ke nilai default bawaan bot.
- **Batal (Merah):** Menutup jendela kalibrasi dan membatalkan semua perubahan yang belum disimpan.
- **Simpan (Hijau):** Menyimpan koordinat area yang sedang dipilih ke file konfigurasi kalibrasi resolusi aktif.
- **Selesai (Ungu):** Menyelesaikan seluruh sesi kalibrasi dan menutup jendela.

Daftar Lengkap 26 Target Area Kalibrasi

ID	Nama Target Area	Bentuk	Fungsi & Perilaku Bot
1	Gold Desa Utama	Kotak	Area pembacaan angka penyimpanan Gold di pojok kanan atas beranda desa utama oleh mesin OCR.
2	Elixir Desa Utama	Kotak	Area pembacaan angka penyimpanan Elixir di pojok kanan atas beranda desa utama oleh mesin OCR.
3	Jumlah Jarahan Gold	Kotak	Area kotak pembacaan angka ketersediaan jarahan Gold musuh saat proses pencarian lawan (scouting).
4	Jumlah Jarahan Elixir	Kotak	Area kotak pembacaan angka ketersediaan jarahan Elixir musuh saat scouting.
5	Area Peningkatan Tembok	Kotak	Area klik tombol konfirmasi upgrade dinding pertahanan di Desa Utama.

ID	Nama Target Area	Bentuk	Fungsi & Perilaku Bot
6	Hasil Pertempuran (Gold)	Kotak	Area pembacaan angka total perolehan Gold pada layar laporan akhir pertempuran.
7	Hasil Pertempuran (Elixir)	Kotak	Area pembacaan angka total perolehan Elixir pada layar laporan akhir pertempuran.
8	Hasil Pertempuran (Dark Elixir)	Kotak	Area pembacaan angka total perolehan Dark Elixir pada layar laporan akhir pertempuran.
9	Area Bar Pasukan	Kotak	Area pemindaian slot ikon pasukan di bagian bawah layar saat pertempuran berlangsung.
10	Area Popup Koneksi Terputus	Kotak	Area deteksi teks atau dialog pop-up saat koneksi internet terputus (Connection Lost).
11	Penurunan Pasukan (Kiri Atas)	Garis	Garis batas penurunan pasukan di sudut rumput kiri atas (Top-Left); dipecah menjadi 15 titik deploy.
12	Penurunan Pasukan (Kanan Atas)	Garis	Garis batas penurunan pasukan di sudut rumput kanan atas (Top-Right); dipecah menjadi 15 titik deploy.
13	Penurunan Pasukan (Kiri Bawah)	Garis	Garis batas penurunan pasukan di sudut rumput kiri bawah (Bottom-Left); dipecah menjadi 15 titik deploy.
14	Penurunan Pasukan (Kanan Bawah)	Garis	Garis batas penurunan pasukan di sudut rumput kanan bawah (Bottom-Right); dipecah menjadi 15 titik deploy.
15	Penurunan Spell (Kiri Atas)	Titik	Titik-titik target penjatuhan mantra tempur untuk serangan sektor kiri atas (maksimal 10 titik).
16	Penurunan Spell (Kanan Atas)	Titik	Titik-titik target penjatuhan mantra tempur untuk serangan sektor kanan atas (maksimal 10 titik).
17	Penurunan Spell (Kiri Bawah)	Titik	Titik-titik target penjatuhan mantra tempur untuk serangan sektor kiri bawah (maksimal 10 titik).
18	Penurunan Spell (Kanan Bawah)	Titik	Titik-titik target penjatuhan mantra tempur untuk serangan sektor kanan bawah (maksimal 10 titik).

ID	Nama Target Area	Bentuk	Fungsi & Perilaku Bot
19	Hasil Pertempuran (Gold Desa Malam)	Kotak	Area pembacaan angka perolehan Gold pada layar akhir serangan Desa Malam (Builder Base).
20	Area Peningkatan Tembok Malam	Kotak	Area klik tombol konfirmasi upgrade tembok pertahanan di Desa Malam.
21	Jumlah Tukang dan yg tersedia Desa Utama	Kotak	Area OCR untuk membaca rasio ketersediaan tukang (misal 0/6 atau 1/6) di Desa Utama.
22	Jumlah Tukang dan yg tersedia Desa Malam	Kotak	Area OCR untuk membaca ketersediaan tukang di Desa Malam (Builder Base).
23	Gold Desa Malam	Kotak	Area pembacaan angka penyimpanan Gold di beranda Desa Malam.
24	Elixir Desa Malam	Kotak	Area pembacaan angka penyimpanan Elixir di beranda Desa Malam.
25	Jumlah Jarahan Dark Elixir	Kotak	Area kotak OCR untuk membaca ketersediaan jarahan Dark Elixir musuh saat scouting.
26	Dark Elixir Desa Utama	Kotak	Area pembacaan angka penyimpanan Dark Elixir di beranda Desa Utama.



GAMBAR : Jendela Kalibrasi Area Interaktif (26 Target Area & Kanvas)

8.2 Kontrol Event Chest & Event Sementara

Di bagian atas halaman Kalibrasi, tepat di bawah tombol Kalibrasi Area, terdapat panel kontrol khusus untuk menangani event musiman Supercell (misalnya Event Peti Hadiah/Treasure Chest, Event Halloween, Event Ulang Tahun Clash of Clans, atau event penukaran medali sementara):

1. **Grup Kontrol Event Chest:**

- **Toggle "Event Chest":** Kotak centang (toggle switch magenta) untuk mengaktifkan fitur pencarian dan pembukaan peti event secara otomatis. Jika dicentang, bot akan memindai desa dan mengklik peti hadiah yang muncul di area desa utama secara berkala tanpa mengganggu rutinitas farming.
- **Tombol "Aset Event Chest":** Tombol pintasan berwarna magenta. Ketika tombol ini diklik, tampilan halaman Kalibrasi akan langsung menggulir otomatis (auto-scroll) ke kartu Kategori Aset: Event di bagian bawah dan memberikan kedipan bingkai (blink border). Fitur ini memudahkan Anda langsung menemukan gambar acuan peti event jika ingin memeriksa kesesuaian gambar atau melakukan Scan ulang saat Supercell memperbarui desain visual peti.

2. **Grup Kontrol Event Sementara:**

- **Toggle "Event Sementara":** Kotak centang (toggle switch magenta) untuk mengaktifkan pemindaian dan pengklaiman hadiah pada tab event sementara. Bot akan secara otomatis mengambil hadiah/token event yang telah terbuka kuncinya.
- **Tombol "Aset Event Sementara":** Tombol pintasan berwarna magenta yang langsung menggulirkan tampilan ke kartu Kategori Aset: Event Sementara di bagian bawah, sehingga Anda dapat langsung melihat daftar ikon token/hadiah event atau memperbarui asetnya menggunakan tombol Scan.

> **Tips Saat Ada Event Baru:** Jika Supercell merilis event baru dan bot belum mengenali ikon peti atau hadiahnya, aktifkan toggle yang bersangkutan, klik tombol Aset Event Chest atau Aset Event Sementara, lalu gunakan tombol Scan pada baris aset tersebut untuk memotret ikon baru langsung dari layar emulator.

8.3 Tabel 9 Kategori Aset Sistem & Navigasi

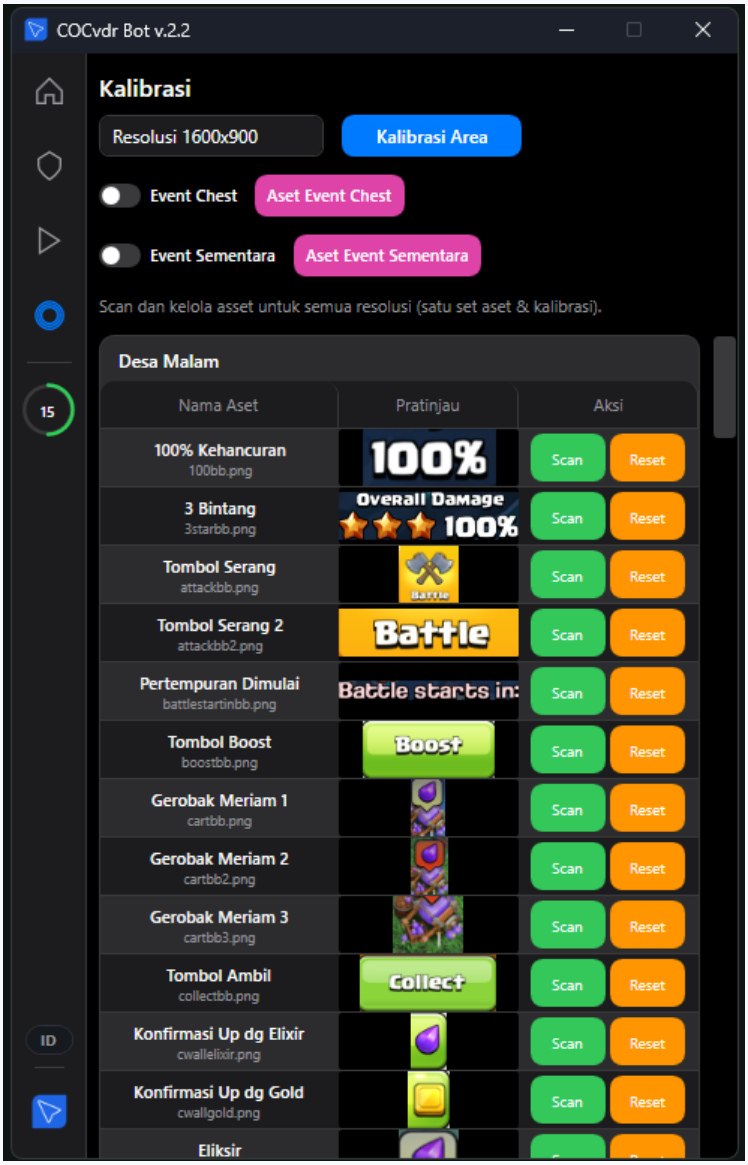
Di bagian bawah halaman Kalibrasi, aplikasi menampilkan 9 kategori kartu aset sistem dan navigasi dengan total 90 file gambar acuan. Dua kategori lainnya (Troops dan Troops Malam) secara khusus dikelola pada tab Pasukan.

Setiap kartu kategori memuat daftar gambar template yang digunakan oleh algoritma pencocokan (Template Matching). Pengguna dapat melihat pratinjau gambar, nama resmi, serta tombol Scan (untuk memotret ulang) dan Reset (untuk kembali ke bawaan developer):

1. **Desa Malam (31 Aset):** Memuat seluruh aset navigasi dan pertempuran Builder Base, antara lain tombol serang (attackbb), tombol cari lawan (findnowbb), tombol akhiri pertempuran

(endbattlebb), tombol kembali ke desa (returnhomebb), penanda free boost menara jam (freeboost, tfreeboost, boostbb), ikon klaim tambang permata (gemsbb), tombol ambil gerobak elixir (collectbb), konfirmasi upgrade tembok (cwallgold, cwallelixir), hingga deteksi akhir pertempuran 3-bintang / 100% (3starbb, battlestartinbb).

2. **Event (4 Aset):** Aset pendukung event musiman Supercell, meliputi ikon peti hadiah (chest_event), tombol serang event (attack_event), tombol lanjutkan dialog (continue), dan tombol klaim hadiah event (returnhome_event).
3. **Event Sementara (6 Aset):** Aset khusus penukaran hadiah event medali/sementara, mencakup tombol pembuka klaim hadiah (pickreward, pickreward1) dan empat tingkat prioritas pilihan hadiah (prio1 hingga prio4).
4. **Halangan (12 Aset):** Kategori ini bukan berisi gambar pohon atau batu, melainkan tombol-tombol penanganan pop-up sistem dan dialog game: tombol klaim hasil pembersihan rintangan (claimobs), 4 variasi tombol silang penutup iklan/pop-up promosi (x1 s/d x4), tombol konfirmasi dialog (okay, okay2, cancel), tombol muat ulang saat game desinkronisasi (reload, reload_game), tombol coba lagi saat koneksi putus (try_again), serta tombol klaim bonus bintang (star_bonus).
5. **Kolektor (3 Aset):** Gambar gelembung panen sumber daya yang mengapung di atas gedung produksi: tambang emas (col_gold), pengumpul elixir (col_elix), dan pengebor dark elixir (col_de).
6. **Navigasi (14 Aset):** Tombol navigasi utama saat berada di Desa Utama dan medan perang: tombol Attack, Find Match, tombol lewati base (Next), tombol Surrender dan End Battle, tombol Return Home dan deteksi layar loading, tombol Confirm, tombol percepatan animasi Fast Forward 4x (ffoward), serta deteksi awan pencarian lawan (searching_for_opponents).
7. **Pemindaian Loot (6 Aset):** Gambar ikon sumber daya (gold_loot, elixir_loot, gold_battle, elixir_battle, gold_home, elixir_home) yang berfungsi sebagai titik jangkar (anchor) untuk memandu mesin OCR membaca angka ketersediaan Gold dan Elixir secara akurat di berbagai kondisi layar.
8. **Serangan Pintar (7 Aset):** Gambar acuan bangunan penyimpanan sumber daya musuh (enemy_gold_stor, enemy_elixir_stor, enemy_de_stor) yang menjadi target prioritas penurunan pasukan pada strategi serangan cerdas (Smart Attack).
9. **Upgrade Tembok (7 Aset):** Aset pendukung otomasi peningkatan dinding: segmen dinding Desa Utama (wall), dinding Desa Malam (wallbb), tombol konfirmasi upgrade (upwall), ikon dinding (icon_up_wall), ikon tukang goblin (icon_up_goblin), tombol buka filter dinding (wallset), dan tombol sortir biaya terendah (costmin).



GAMBAR : Halaman Kalibrasi & Tabel 9 Kategori Aset Navigasi/Sistem

8.4 Cara Menggunakan Tombol Scan Aset & Tombol Reset Default

Jika setelah pembaruan game COC terdapat tombol yang tidak dikenali bot, gunakan fitur Scan Aset:

1. **Posisikan Game:** Buka emulator dan posisikan layar game pada kondisi di mana tombol tersebut terlihat jelas.
2. **Klik Scan:** Pada baris aset terkait di tab Kalibrasi, klik tombol 'Scan'. Jendela crop akan muncul menampilkan tangkapan layar emulator.
3. **Tarik Kotak Seleksi:** Tarik kotak seleksi tepat di atas tombol objek yang ingin dijadikan acuan.

4. **Simpan Gambar:** Klik 'Simpan'. Gambar baru akan menggantikan aset lama dan langsung aktif digunakan bot.
5. **Tombol Reset Default:** Jika hasil pemotongan Anda keliru atau menyebabkan bot gagal mendeteksi, cukup klik tombol 'Reset' untuk mengembalikan gambar acuan bawaan pabrik developer.

8.5 Panduan Crop Aset yang Benar (Aturan Tight Crop)

Kunci keberhasilan template matching dan uniresolusi adalah pemotongan gambar yang presisi Patuhi aturan berikut saat memotret aset baru:

- **Potong Hanya Inti Objek (Tight Crop):** Potonglah seketat mungkin pada bagian dalam ikon tombol. Jangan menyisakan ruang kosong di luar bingkai tombol.
- **HINDARI Background Bergerak:** DILARANG menyertakan rumput hijau, pasir tanah, air sungai, atau bayangan bangunan. Rumput dan tanah memiliki variasi warna dinamis yang akan menyebabkan perbandingan piksel gagal!
- **Penskalaan Otomatis Uniresolusi:** Anda bebas melakukan crop baik di emulator beresolusi 1600x900 maupun 1920x1080. Sistem Uniresolusi COCvdr Bot akan otomatis menormalisasi ukuran crop ke rasio kanonis standar.

BAB 9

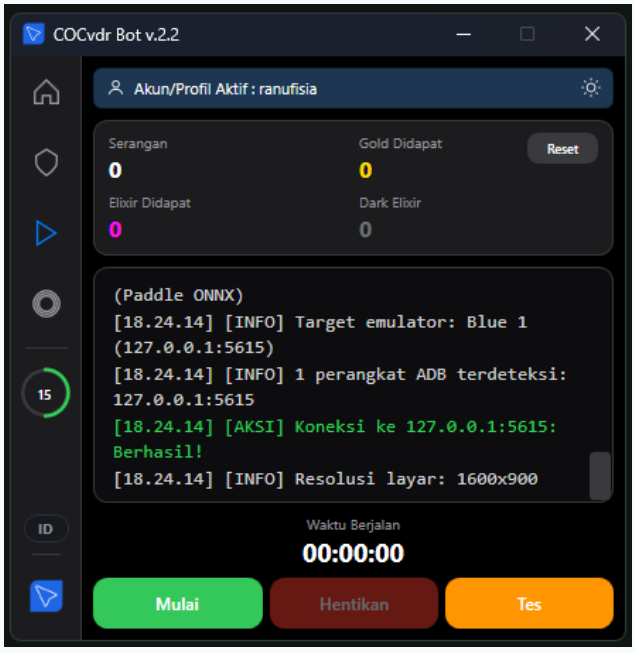
TAB MULAI (START) & SIKLUS KERJA BOT

Halaman Mulai adalah pusat komando operasional di mana pengguna mengeksekusi, memantau, dan menghentikan bot. Bab ini menjelaskan fungsi ketiga tombol kontrol utama dengan warna khasnya, cara membaca statistik panen, interpretasi pesan log real-time, serta siklus otomatisasi penuh bot dari detik pertama dijalankan.

9.1 Tombol Kontrol Utama: Mulai, Hentikan, dan Tes (Uji)

Pada bagian bawah halaman Mulai, terdapat tiga tombol kontrol utama dengan kode warna yang jelas:

Nama Tombol	Warna Tombol	Kode Hex Warna	Fungsi & Perilaku Teknis
Mulai	Hijau Terang	#34C759	Menjalankan mesin bot secara penuh. Tombol akan nonaktif selama bot berjalan untuk mencegah pemicuan ganda.
Hentikan	Merah Tegas	#FF3B30	Menghentikan siklus bot secara aman. Bot akan menuntaskan aksi langkah saat itu lalu beralih ke status Stopped.
Tes (Uji)	Oranye Cerah	#FF9500	Menguji konektivitas ADB dan kesesuaian resolusi layar tanpa melakukan serangan nyata. Sangat berguna untuk memastikan emulator siap.



GAMBAR : Halaman Mulai - Statistik, Log & Kontrol

9.2 Membaca Rekap Statistik Panen Sumber Daya

Di bagian atas halaman Mulai, tepat di bawah banner Akun/Profil Aktif, terdapat panel kartu statistik yang mencatat performa panen bot secara langsung selama sesi berjalan:

1. **Komponen & Metrik Statistik:**

- **Serangan (Angka Putih):** Menghitung total frekuensi pertempuran yang telah dieksekusi bot sejak penekanan tombol Mulai.
- **Gold Didapat (Angka Emas/Kuning):** Total akumulasi sumber daya Emas (Gold) yang berhasil diperoleh bot masuk ke penyimpanan Anda.
- **Elixir Didapat (Angka Magenta):** Total akumulasi Elixir merah/ungu yang berhasil dipanen dari hasil penyerangan.
- **Dark Elixir (Angka Abu-abu):** Akumulasi minyak hitam (Dark Elixir) yang terkumpul selama farming di Desa Utama.
- **Tombol "Reset":** Tombol kecil di sudut kanan atas kartu statistik untuk mengembalikan semua penghitung angka (Serangan, Gold, Elixir, Dark Elixir) kembali ke angka 0 saat Anda ingin memulai sesi pencatatan baru.
- **Waktu Berjalan (Timer Tengah):** Terletak di bagian bawah di atas deretan tombol kontrol, menampilkan durasi jam, menit, dan detik (HH:MM:SS) sejak bot aktif berjalan.

2. **Perbedaan Tampilan Antara Desa Utama & Desa Malam:**

- **Mode Desa Utama (Ikon Matahari):** Panel menyajikan keempat kotak metrik (Serangan, Gold Didapat, Elixir Didapat, dan Dark Elixir) secara penuh untuk memantau perolehan ketiga jenis sumber daya di medan tempur Home Village.
- **Mode Desa Malam (Ikon Bulan):** Panel statistik otomatis menyesuaikan diri menjadi lebih ringkas. Kolom Elixir Didapat dan Dark Elixir otomatis disembunyikan (collapsed). Bot hanya menampilkan dua metrik:

1. **Serangan:** Jumlah putaran pertempuran Builder Base yang selesai dieksekusi.

2. **Gold Didapat:** Akumulasi perolehan Builder Gold dari kemenangan bintang tempur.

(Hal ini dirancang karena Desa Malam tidak memiliki Dark Elixir, sedangkan Elixir Builder Base dipanen dari kereta elixir pertahanan secara terpisah).

9.3 Membaca Jendela Log Real-time & Makna Kode Warna

Kotak hitam berbingkai di tengah halaman Mulai menyajikan catatan aktivitas bot secara real-time. Untuk memudahkan Anda membaca status bot secara sekilas tanpa harus membaca setiap kata, sistem menerapkan kode warna standar pada setiap baris teks:

1. **Warna Biru Muda ([BERJALAN] / System):** Menandakan tahapan proses atau alur otomatisasi yang sedang berlangsung.

Contoh: [BERJALAN] Memeriksa koneksi ADB..., [BERJALAN] Membuka koneksi ke emulator..., [BERJALAN] Deploy 'Night Witch' 4x (slot 2).

2. **Warna Hijau Terang ([AKSI] / Success):** Menandakan keberhasilan tindakan, penyelesaian tugas, atau eksekusi klik pada tombol interaktif game.

Contoh: [AKSI] Koneksi ke 127.0.0.1:5555: Berhasil!, [AKSI] Klik 'Tombol Cari Lawan (findnowbb.png)' di (1401, 715), [AKSI] Upgrade tembok level berhasil.

3. **Warna Putih / Abu-abu Muda ([INFO]):** Menyajikan informasi status konfigurasi umum dan data operasional perangkat.

Contoh: [INFO] COCvdr Bot siap, [INFO] Metode OCR: RapidOCR PaddleONNX, [INFO] Resolusi layar: 1920x1080, [INFO] Desa: Desa Utama.

4. **Warna Oranye ([PERINGATAN] / Warning):** Menandakan peringatan kondisi non-kritis atau aksi pengalihan (skip).

Contoh: [PERINGATAN] Loot di bawah batas minimal, lewati base..., [PERINGATAN] Auto Stop: Penanda desa belum terlihat (tunda 20s), [PATROLI] Aset near-miss berulang.

5. **Warna Merah Tegas ([EROR] / Error):** Menandakan kegagalan koneksi, kendala teknis, atau instruksi kritis yang membutuhkan perhatian pengguna.

Contoh: [EROR] Koneksi ke emulator: Gagal, [EROR] Gagal screenshot dari emulator, [EROR] Profil default tidak ditemukan.

6. **Format Dua Warna Khusus (Pemindaian Loot Jarahan):** Saat bot memindai base musuh di Desa Utama, nilai sumber daya ditampilkan dengan warna khas masing-masing: angka Gold dicetak Kuning Emas, sedangkan angka Elixir dicetak Ungu/Magenta, memudahkan Anda memantau apakah base tersebut layak diserang.

7. **Penanda Spesifik Desa Malam:** Ketika bot menjalankan mode Desa Malam, setiap label kategori akan diberi imbuhan penanda -Malam (misalnya [BERJALAN]-Malam, [AKSI]-Malam, [PERINGATAN]-Malam) sehingga Anda dapat membedakan log operasi kedua desa dengan mudah.

8. **Kapasitas Jendela & Penyimpanan Log Otomatis:** Jendela log di layar hanya mempertahankan 30 baris aktivitas terbaru agar tampilan tetap bersih dan responsif. Namun, Anda tidak perlu khawatir kehilangan riwayat aktivitas; seluruh log mentah dari awal hingga akhir otomatis tersimpan rapi di dalam file teks harian per-emulator pada folder Temp\Logs\bot_<NamaEmulator>_YYYY-MM-DD.log.

9.4 Alur Siklus Farming Otomatis Desa Utama

Ketika tombol Mulai ditekan, bot mengeksekusi siklus loop tanpa henti dengan urutan langkah berikut:

1. **Pemeriksaan Layar Desa:** Bot mengambil screenshot dan memastikan game berada di tampilan desa utama. Jika ada jendela dialog tertinggal, bot menutupnya terlebih dahulu.

2. **Pengambilan Kolektor (Kolektor ON):** Bot mengetuk tambang Gold Mine, Elixir Collector, dan Dark Elixir Drill untuk mengosongkan produksi desa.
3. **Upgrade Tembok Otomatis (Tembok ON):** Bot memeriksa saldo Gold dan Elixir. Jika saldo berada di atas batas Limit, bot mencari segmen tembok terdekat dan meningkatkannya.
4. **Memasuki Mode Pencarian:** Bot mengetuk tombol 'Attack' -> mengetuk tombol 'Find a Match'.
5. **Membaca Sumber Daya Lawan (OCR):** Begitu base lawan muncul, bot mengambil screenshot dan mesin OCR membaca angka Gold, Elixir, dan Dark Elixir.
6. **Evaluasi Syarat Kelayakan:** Angka hasil bacaan dibandingkan dengan batasan di profil dan Mode Jarahan aktif. Jika TIDAK COCOK, bot mengetuk 'Next' dan kembali ke langkah 5.
7. **Eksekusi Serangan Pintar (Loot Cocok):** Jika COCOK, bot melakukan zoom out, lalu menurunkan pasukan secara teratur sesuai urutan deploy (Order 1 s/d 4), jeda ms, dan strategi serangan (Smart 1/2/3/Acak).
8. **Pemantauan Pertempuran:** Bot memantau jalannya pertempuran. Jika opsi 'Henti Jika Loot Kosong' aktif dan seluruh gudang lawan sudah habis, bot segera mengklik 'Surrender' tanpa membuang waktu.
9. **Kembali ke Desa & Rekap:** Bot mengetuk tombol 'Return Home', mencatat perolehan jarahan ke statistik, menunggu jeda acak anti-ban, dan mengulang siklus dari langkah 1.

9.5 Alur Siklus Farming Otomatis Desa Malam

Jika opsi desa diatur ke 'Desa Malam', bot mengetuk perahu feri untuk berpindah ke Builder Base, memanen Elixir Cart dan Tambang Gem, mengetuk tombol serang desa malam, menurunkan pasukan malam dan mesin tempur, memantau capaian bintang pertempuran, lalu kembali ke base untuk memulai siklus berikutnya.

9.6 Fitur Penyelamat Otomatis (Anti-Crash & Reconnect)

- **Penutup Pop-up Otomatis:** Jika Supercell menampilkan pop-up berita, event, atau penawaran toko yang menghalangi layar, bot secara otomatis mendeteksi tombol Silang (X) dan menutupnya.
- **Auto Reconnect:** Jika koneksi internet rumah tersendat dan muncul pop-up 'Connection Lost', bot otomatis mengetuk tombol 'Try Again'.
- **Auto Re-launch Game:** Jika aplikasi Clash of Clans mengalami force-close / crash ke layar utama Android, bot mendeteksi hilangnya jendela game dan membuka kembali ikon CoC secara otomatis.

BAB 10

REKOMENDASI PENGATURAN & TIPS ANTI-BAN

Untuk memaksimalkan pendapatan sumber daya sekaligus menjaga reputasi akun Anda tetap bersih dan aman dari deteksi sistem Supercell, ikuti rekomendasi pengaturan per Town Hall dan etika botting berikut.

10.1 Tabel Rekomendasi Pengaturan Berdasarkan Level Town Hall

Gunakan nilai acuan berikut sebagai titik awal konfigurasi profil Anda:

Level TH	Min Gold	Min Elixir	Min Dark Elixir	Mode Looting Disarankan	Strategi Serangan
TH 9	250.000	250.000	2.000	Gold atau Elixir	Smart 1 (Fokus Max Loot)
TH 10	350.000	350.000	3.000	Gold atau Elixir	Smart 1 (Fokus Max Loot)
TH 11	450.000	450.000	4.000	Gold dan Elixir	Smart 2 (4 Zona Melingkar)
TH 12	550.000	550.000	5.500	Gold dan Elixir	Smart 2 (4 Zona Melingkar)
TH 13	650.000	650.000	7.000	Gold atau Dark Elixir	Smart 3 (2 Sisi Dekat)
TH 14	750.000	750.000	8.500	Gold atau Dark Elixir	Smart 3 (2 Sisi Dekat)
TH 15	850.000	850.000	10.000	Gold dan Dark Elixir	Smart 3 (2 Sisi Dekat)
TH 16	950.000	950.000	11.000	G / E / Dark Elixir	Smart 1 (Fokus Max Loot)
TH 17	1.000.000+	1.000.000+	12.000+	Gold + Elixir + DE	Smart 1 (Fokus Max Loot)

10.2 Panduan Keamanan Akun & Tips Anti-Ban

- **Gunakan Jeda Acak (Random Loop Delay):** Selalu atur nilai 'Loop Acak' minimal 3–5 detik. Jeda ini membuat jeda antar klik bervariasi secara alami, menghapus pola mekanis yang dicurigai algoritma deteksi.
- **Batasi Jam Bermain dengan Auto STOP:** Manusia normal tidak bermain CoC selama 24 jam nonstop tanpa tidur. Gunakan fitur Auto STOP dengan batas waktu maksimal 2 hingga 3 jam sekali main, diselingi istirahat 1 jam.

- **JANGAN DUAL-LOGIN (Tabrakan Sesi HP & PC):** Jangan pernah membuka game CoC di ponsel Anda saat bot sedang berjalan di PC! Hal ini memicu pesan 'Another device is connecting', yang merupakan tanda bahaya aktivitas mencurigakan bagi server game.
- **Keunggulan Visual Tanpa Root:** Ingat bahwa bot ini tidak memodifikasi data game sama sekali. Dengan menjalankan bot secara wajar, akun Anda aman 100%.

BAB 11

TROUBLESHOOTING & PEMECAHAN MASALAH

Tabel berikut merangkum berbagai kendala teknis yang umum ditemui pengguna pemula beserta akar penyebab dan solusi langkah-demi-langkah penyelesaiannya.

Gejala Masalah	Akar Penyebab	Solusi Langkah-demi-Langkah
Emulator tidak terdeteksi di dropdown / Status: Menunggu Emulator	1. Pengaturan ADB di emulator belum diaktifkan. 2. Alamat port di menu Slot bot tidak cocok dengan emulator.	1. Buka settings emulator, pastikan ADB Debug bernilai ON / Buka Sambungan Lokal. 2. Klik tombol 'Slot' di Beranda, sesuaikan nomor port (misal 5555 untuk LDPlayer, 21503 untuk MEmu, atau cek bluestacks.conf). 3. Restart emulator dan jalankan ulang bot.
Bot membaca angka loot 0 atau salah baca digit angka	1. Latar belakang animasi angka terlalu kontras. 2. Mesin OCR bawaan terganggu font game.	1. Ubah dropdown 'Metode OCR' di Beranda ke 'RapidOCR PaddleONNX' (akurasi terbaik). 2. Jika masih kendala, pilih 'Dual OCR (Tesseract + Windows)'. 3. Pastikan bahasa game CoC sudah diatur ke English.
Klik bot meleset (koordinat tidak pas di tombol)	1. Kerapatan layar emulator bukan 240 DPI. 2. Ukuran jendela emulator digeser manual (resize).	1. Buka display settings emulator, ubah DPI WAJIB ke 240 DPI lalu restart emulator. 2. Jangan pernah menarik/mengubah ukuran jendela emulator saat bot berjalan!
Muncul pesan 'Resolusi Emulator Tidak Didukung'	Resolusi emulator diatur di luar standar 1600x900 atau 1920x1080.	Ubah resolusi emulator ke 1600 × 900 (mode tablet) atau 1920 × 1080 (mode tablet). Simpan dan restart emulator.
Bot terus menekan tombol Next tanpa pernah menyerang	Angka batas Minimal Gold / Elixir / DE di profil diatur terlalu tinggi dibanding base yang ada di trophy liga Anda.	1. Periksa kolom Minimal Gold/Elixir di Beranda. Turunkan targetnya (misal dari 800.000 menjadi 400.000). 2. Naikkan atau turunkan Trophy liga akun Anda ke zona 'Dead Base' (Liga Gold / Crystal).
Kursor mouse PC bergerak sendiri atau tertarik ke layar	Anda memilih mode 'Zoom AHK'.	Ubah pengaturan 'Mode Zoom' di Beranda menjadi 'Zoom ADB'. Mode Zoom ADB menggunakan multitouch ADB tanpa menggerakkan kursor mouse PC Anda.
Lisensi Invalid / Token Ditolak	1. HWID komputer berubah akibat instal ulang Windows atau update BIOS besar. 2. Token salah ketik/spasi tertinggal.	1. Hubungi admin melalui bot Telegram @COCvdrBot menu Bantuan untuk bantuan reset lisensi. 2. Pastikan menyalin token secara utuh tanpa tanda kutip atau spasi tambahan.

Gejala Masalah	Akar Penyebab	Solusi Langkah-demi-Langkah
Game CoC mendadak tertutup (Force Close)	Memori RAM emulator penuh atau driver grafis PC usang.	1. Naikkan alokasi RAM emulator di settings emulator menjadi 4096 MB (4 GB) dan CPU ke 4 Core. 2. Fitur penyelamat bot akan otomatis membuka kembali game CoC.
Muncul dialog 'Koneksi Internet' saat membuka aplikasi	Lisensi wajib diverifikasi online (SEC-17); mode offline sudah dihapus. Server lisensi tidak terjangkau.	1. Pastikan PC benar-benar terhubung internet (bukan hanya LAN lokal). / 2. Klik 'Coba Lagi' pada dialog setelah koneksi tersambung. / 3. Jika firewall/proxy memblokir, izinkan COCvdrBot.App.exe. / 4. Bila tetap gagal, periksa status server via bot Telegram @COCvdrBot.

BAB 12

TANYA JAWAB PENGGUNA (FAQ)

Pertanyaan yang paling sering diajukan oleh pengguna beserta penjelasan resmi dari tim pengembang.

12.1 Apakah penggunaan COCvdr Bot aman dari risiko blokir (Banned) Supercell?

Sangat aman. COCvdr Bot beroperasi dengan metode eksternal murni via protokol ADB (Android Debug Bridge). Bot sama sekali tidak melakukan injeksi memori, tidak memodifikasi file APK game (No Mod APK), dan tidak mengubah data jaringan server Supercell. Bot hanya melihat layar layaknya mata manusia menggunakan algoritma pemrosesan visual (Computer Vision & OCR) dan mengirim perintah ketukan layar layaknya sentuhan jari dengan jeda waktu acak (humanized random delay).

12.2 Apakah bot bisa berjalan di latar belakang (background) saat PC dipakai kerja atau menonton?

Bisa. Karena ketukan dikirimkan langsung melalui jalur ADB ke dalam sistem Android emulator, kursor mouse fisik komputer Anda bebas 100% digunakan untuk mengetik dokumen, browsing internet, maupun menonton video.

Catatan Penting: Jendela emulator JANGAN DI-MINIMIZE ke taskbar Windows (karena Windows akan menangguhkan render grafis emulator). Cukup biarkan jendela emulator terbuka dan tertimpa secara bebas di belakang jendela pekerjaan Anda..

12.3 Apakah bot mendukung farming banyak akun (Multi-Instance) secara bersamaan?

Ya, didukung penuh. Anda dapat membuka 2, 3, atau lebih jendela aplikasi COCvdr Bot secara berdampingan di satu komputer. Cukup pilih slot emulator yang berbeda pada masing-masing jendela bot (misalnya: Jendela Bot 1 memilih slot LD 1 di port 5555, dan Jendela Bot 2 memilih slot LD 2 di port 5557). File log dan bukti diagnostik setiap bot otomatis terpisah rapi tanpa saling bentrok. Disarankan PC Anda memiliki kapasitas RAM 16 GB atau lebih untuk multi-instance yang lancar.

12.4 Mengapa emulator harus menggunakan resolusi 1600×900 atau 1920×1080?

Kedua resolusi tersebut adalah standar emas uniresolusi yang didukung resmi oleh mesin pendeteksi visual bot. Dengan memilih salah satu dari resolusi tersebut (disarankan DPI 240 atau 320), seluruh tata letak tombol, perbatasan rumput pertempuran, dan pembacaan angka jarahan OCR dapat bekerja dengan akurasi 100% tanpa perlu konfigurasi ulang.

12.5 Bagaimana jika Supercell merilis pembaruan (update) game atau perubahan visual tombol?

Pembaruan Resmi Pengembang: Tim pengembang secara aktif memantau pembaruan resmi Clash of Clans dan akan segera merilis versi pembaruan aplikasi bot yang sudah disesuaikan dengan patch terbaru Supercell. Anda dapat mengunduh versi rilis terbaru melalui channel/grup resmi.

Penyesuaian Mandiri Sementara: Sambil menunggu pembaruan rilis resmi diunduh, Anda juga memiliki kebebasan untuk memperbarui gambar aset tombol yang berubah secara mandiri. Cukup buka tab Kalibrasi, cari nama tombol terkait, lalu klik tombol Scan untuk memotret tampilan tombol baru langsung dari layar emulator Anda.

12.6 Apa yang harus dilakukan jika muncul log error "Koneksi ke emulator: Gagal" saat menekan Mulai?

Periksa hal-hal berikut secara berurutan:

1. Pastikan emulator Android Anda sudah terbuka penuh hingga masuk ke halaman utama game CoC.
2. Buka pengaturan emulator dan pastikan opsi Root Permission atau Android Debug Bridge (ADB) berada dalam status aktif (Enable).
3. Klik tombol Slot ⚙ di tab Beranda bot dan pastikan nomor port ADB yang tertera sudah sesuai dengan nomor port instance emulator Anda.
4. Gunakan tombol Tes (warna oranye) di tab Mulai untuk memverifikasi sambungan ADB secara cepat sebelum menekan tombol Mulai.

12.7 Apakah token lisensi saya bisa dipindahkan jika saya mengganti komputer atau laptop?

Lisensi COCvdr Bot terikat dengan kode unik perangkat keras (Hardware ID / HWID) komputer Anda. Jika Anda berencana mengganti komponen utama PC atau berpindah laptop, Anda dapat mengajukan reset pengikatan HWID dengan menghubungi administrator resmi melalui Telegram Group COCvdr Group melalui link https://t.me/cocvdr.

LAMPIRAN

INVENTARIS LENGKAP 11 KATEGORI ASET (TOTAL 121 FILE)

Seluruh template visual bot tersimpan di direktori runtime/Assets/Uniresolusi/. Terdiri dari 90 aset sistem/navigasi di tab Kalibrasi dan 31 aset pasukan di tab Pasukan.

13.1 Lampiran A: 9 Kategori Sistem & Navigasi di Tab Kalibrasi (90 File Aset)

No.	Kategori Aset	Nama File Aset (PNG)	Fungsi & Deteksi Game
1	Desa Malam	attackbb.png	Tombol Serang utama di Builder Base
2	Desa Malam	attackbb2.png	Variasi/alternatif tombol Serang Desa Malam
3	Desa Malam	findnowbb.png	Tombol Cari Lawan instan Desa Malam
4	Desa Malam	findnowbb2.png	Variasi tombol Cari Lawan Desa Malam
5	Desa Malam	battlestartinbb.png	Indikator pertempuran dimulai / transisi masuk base lawan
6	Desa Malam	3starbb.png	Deteksi capaian 3 bintang kemenangan tahap 1
7	Desa Malam	returnhomebb.png	Tombol kembali ke desa Builder Base
8	Desa Malam	endbattlebb.png	Tombol Akhiri Pertempuran Desa Malam
9	Desa Malam	surrenderbb.png	Tombol Menyerah Desa Malam
10	Desa Malam	okaybb.png	Tombol konfirmasi popup hasil pertarungan
11	Desa Malam	cartbb.png	Gerobak rampasan Elixir Desa Malam
12	Desa Malam	cartbb2.png	Variasi tampilan gerobak rampasan
13	Desa Malam	cartbb3.png	Variasi posisi/level gerobak rampasan
14	Desa Malam	collectbb.png	Tombol Ambil sumber daya dari gerobak
15	Desa Malam	goldbb.png	Ikon/patokan pembacaan emas Desa Malam
16	Desa Malam	elixirbb.png	Ikon/patokan pembacaan elixir Desa Malam
17	Desa Malam	hgoldbb.png	Indikator penyimpanan emas penuh (Full Storage)

No.	Kategori Aset	Nama File Aset (PNG)	Fungsi & Deteksi Game
18	Desa Malam	helixirbb.png	Indikator penyimpanan elixir penuh
19	Desa Malam	gemsbb.png	Tambang permata gratis (Gem Mine)
20	Desa Malam	tfreeboost.png	Tanda/indikator percepatan gratis Menara Jam aktif
21	Desa Malam	freeboost.png	Tombol Free Boost Menara Jam (Clock Tower)
22	Desa Malam	boostbb.png	Tombol aktifkan percepatan Desa Malam
23	Desa Malam	starbonusbb.png	Bintang bonus harian Builder Base
24	Desa Malam	cwallgold.png	Tombol konfirmasi upgrade tembok pakai Emas
25	Desa Malam	cwallelixir.png	Tombol konfirmasi upgrade tembok pakai Elixir
26	Desa Malam	enemybuilderbase.png	Builder Hall musuh variasi 1 (target Serangan Pintar)
27	Desa Malam	enemybuilderbase2.png	Builder Hall musuh variasi 2
28	Desa Malam	enemybuilderbase3.png	Builder Hall musuh variasi 3
29	Desa Malam	enemybuilderbase4.png	Builder Hall musuh variasi 4
30	Desa Malam	enemybuilderbase5.png	Builder Hall musuh variasi 5
31	Desa Malam	enemybuilderbase6.png	Builder Hall musuh variasi 6
32	Event	attack_event.png	Tombol serang khusus mode event musiman
33	Event	chest_event.png	Ikon peti event di tepi desa
34	Event	continue.png	Tombol Lanjutkan pada banner/tahapan event
35	Event	returnhome_event.png	Tombol kembali ke desa dari antarmuka event
36	Event Sementara	pickreward.png	Tombol ambil reward event sementara
37	Event Sementara	pickreward1.png	Variasi tombol ambil reward event
38	Event Sementara	prio1.png	Opsi reward event sementara prioritas 1
39	Event Sementara	prio2.png	Opsi reward event sementara prioritas 2

No.	Kategori Aset	Nama File Aset (PNG)	Fungsi & Deteksi Game
40	Event Sementara	prio3.png	Opsi reward event sementara prioritas 3
41	Event Sementara	prio4.png	Opsi reward event sementara prioritas 4
42	Halangan	x1.png	Tombol silang (X) penutup popup iklan/berita variasi 1
43	Halangan	x2.png	Tombol silang (X) penutup popup variasi 2
44	Halangan	x3.png	Tombol silang (X) penutup popup variasi 3
45	Halangan	x4.png	Tombol silang (X) penutup popup variasi 4
46	Halangan	okay.png	Tombol Oke popup sistem/peringatan
47	Halangan	okay2.png	Variasi tombol Oke popup
48	Halangan	cancel.png	Tombol Batal popup
49	Halangan	try_again.png	Tombol 'Coba Lagi' saat koneksi terputus
50	Halangan	reload.png	Tombol 'Muat Ulang' game
51	Halangan	reload_game.png	Tombol reload client terputus
52	Halangan	claimobs.png	Tombol klaim popup rintangan/reward
53	Halangan	star_bonus.png	Popup bintang bonus harian Desa Utama
54	Kolektor	col_gold.png	Gelembung koin di atas Gold Mine siap panen
55	Kolektor	col_elix.png	Gelembung tetesan ungu di atas Elixir Collector
56	Kolektor	col_de.png	Gelembung tetesan hitam di atas Dark Elixir Drill
57	Navigasi	attack.png	Tombol Serang utama di beranda desa
58	Navigasi	attack1.png	Variasi tombol Serang desa
59	Navigasi	attack2.png	Variasi tombol Serang peta
60	Navigasi	find_match.png	Tombol 'Cari Lawan' (Find a Match)
61	Navigasi	next.png	Tombol 'Berikutnya' (Next) lewati base musuh

No.	Kategori Aset	Nama File Aset (PNG)	Fungsi & Deteksi Game
62	Navigasi	end.png	Tombol 'Akhiri Pertempuran' (End Battle)
63	Navigasi	surrender.png	Tombol 'Menyerah' (Surrender)
64	Navigasi	confirm.png	Tombol konfirmasi akhiri/serahkan pertarungan
65	Navigasi	returnhome.png	Tombol 'Kembali ke Desa' (Return Home)
66	Navigasi	loading_returnhome.png	Tombol pemulihan saat pencarian awan macet/stuck
67	Navigasi	searching_for_opponents.png	Teks/awan status pencarian lawan berlangsung
68	Navigasi	searching_for_opponents1.png	Variasi teks status pencarian lawan
69	Navigasi	ffoward.png	Tombol Fast Forward percepat tayangan
70	Navigasi	claim.png	Tombol klaim reward navigasi
71	Pemindaian Loot	gold_home.png	Ikon patokan OCR Emas di beranda desa
72	Pemindaian Loot	elixir_home.png	Ikon patokan OCR Elixir di beranda desa
73	Pemindaian Loot	gold_loot.png	Ikon patokan OCR Emas musuh saat scouting loot
74	Pemindaian Loot	elixir_loot.png	Ikon patokan OCR Elixir musuh saat scouting loot
75	Pemindaian Loot	gold_battle.png	Ikon patokan OCR Emas saat battle berlangsung
76	Pemindaian Loot	elixir_battle.png	Ikon patokan OCR Elixir saat battle berlangsung
77	Serangan Pintar	enemy_gold_stor1.png	Gudang Emas musuh variasi level 1
78	Serangan Pintar	enemy_gold_stor2.png	Gudang Emas musuh variasi level 2
79	Serangan Pintar	enemy_gold_stor3.png	Gudang Emas musuh variasi level 3
80	Serangan Pintar	enemy_elixir_stor1.png	Gudang Elixir musuh variasi level 1
81	Serangan Pintar	enemy_elixir_stor2.png	Gudang Elixir musuh variasi level 2

No.	Kategori Aset	Nama File Aset (PNG)	Fungsi & Deteksi Game
82	Serangan Pintar	enemy_elixir_stor3.png	Gudang Elixir musuh variasi level 3
83	Serangan Pintar	enemy_de_stor.png	Gudang Dark Elixir musuh (DE Storage)
84	Upgrade Tembok	wallset.png	Tombol menu daftar baris tembok
85	Upgrade Tembok	costmin.png	Tombol urutkan tembok biaya termurah
86	Upgrade Tembok	wall.png	Segmen tembok Desa Utama siap upgrade
87	Upgrade Tembok	upwall.png	Tombol peningkatan level tembok
88	Upgrade Tembok	icon_up_wall.png	Ikon palu tukang peningkatan tembok
89	Upgrade Tembok	icon_up_goblin.png	Ikon Goblin Tukang peningkatan tembok
90	Upgrade Tembok	wallbb.png	Segmen tembok Desa Malam siap upgrade

13.2 Lampiran B: 2 Kategori Pasukan di Tab Pasukan (31 File Aset)

No.	Sub-Tab Desa	Nama File Aset (PNG)	Nama Resmi Unit Tempur	Kategori & Peran
1	Troops (Desa Utama)	barbarian.png	Barbarian	Pasukan darat jarak dekat
2	Troops (Desa Utama)	archer.png	Archer	Pasukan darat pemanah jarak jauh
3	Troops (Desa Utama)	giant.png	Giant	Pasukan darat tanker penghancur defense
4	Troops (Desa Utama)	ballon.png	Balloon	Pasukan udara pengebom defense
5	Troops (Desa Utama)	babydragon.png	Baby Dragon	Pasukan udara amarah solo
6	Troops (Desa Utama)	electrodragon.png	Electro Dragon	Pasukan udara serangan petir berantai
7	Troops (Desa Utama)	dragonduke.png	Dragon Duke / Super Dragon	Pasukan udara semburan api area besar
8	Troops (Desa Utama)	minionprince.png	Minion Prince / Super Minion	Pasukan udara penembak jarak jauh

No.	Sub-Tab Desa	Nama File Aset (PNG)	Nama Resmi Unit Tempur	Kategori & Peran
9	Troops (Desa Utama)	hunter.png	Headhunter	Pasukan darat pelompat pagar pemburu hero
10	Troops (Desa Utama)	barbarianking.png	Barbarian King	Hero darat amarah pedang
11	Troops (Desa Utama)	archerqueen.png	Archer Queen	Hero jubah tembus pandang
12	Troops (Desa Utama)	grandwarden.png	Grand Warden	Hero aura pelindung kekebalan
13	Troops (Desa Utama)	royalchampion.png	Royal Champion	Hero pelompat pagar pelempar perisai
14	Troops (Desa Utama)	loglauncher.png	Log Launcher	Siege mesin darat peluncur gelondong kayu
15	Troops (Desa Utama)	siegebarracks.png	Siege Barracks	Siege parasut barak darurat pembawa unit
16	Troops (Desa Utama)	ragespell.png	Rage Spell	Spells pemacu kecepatan & damage
17	Troops (Desa Utama)	healingspell.png	Healing Spell	Spells pemulih darah pasukan area
18	Troops (Desa Utama)	freezespell.png	Freeze Spell	Spells pembeku bangunan pertahanan lawan
19	Troops (Desa Utama)	hastespell.png	Haste Spell	Spells pemacu kecepatan gerak tinggi
20	Troops Malam	barbarianbb.png	Raged Barbarian	Pasukan darat amarah awal deploy
21	Troops Malam	archerbb.png	Sneaky Archer	Pasukan darat pemanah siluman
22	Troops Malam	boxergiant.png	Boxer Giant	Pasukan darat tinju penghancur tembok
23	Troops Malam	giantbb.png	Boxer Giant (Alt)	Variasi ikon deploy raksasa malam
24	Troops Malam	cannonbb.png	Cannon Cart	Gerobak meriam mode ganda
25	Troops Malam	nightwitch.png	Night Witch	Penyihir malam pemanggil kelelawar
26	Troops Malam	witchbb.png	Night Witch (Alt)	Variasi ikon deploy penyihir malam

No.	Sub-Tab Desa	Nama File Aset (PNG)	Nama Resmi Unit Tempur	Kategori & Peran
27	Troops Malam	babydragon.png	Baby Dragon BB	Naga kecil amarah udara
28	Troops Malam	minionbb.png	Beta Minion	Pasukan udara tembakan jarak jauh awal
29	Troops Malam	wbbb.png	Bomber BB	Tengkorak pelempar bom pantul anti-tembok
30	Troops Malam	battlemachine.png	Battle Machine	Hero robot pemukul palu petir
31	Troops Malam	battlecopter.png	Battle Copter	Hero helikopter tempur penembak jarak jauh